

ISSN 1005-250X
02>
9 771005 250004

科学时代 2001.2 期
(总第 70 期)下半月版



主办单位	海南省科技咨询服务中心
出版	科学时代杂志社
编辑	科学时代杂志社编辑部
社长兼总编辑	陈日岷
副总编辑	肖滏龙 冠文 席明强
执行主编	冠文
执行副主编	陈振宇
责任编辑	孔良 郑桐 许海龙
美术编辑	陈振宇
国际标准刊号	ISSN1005-250X
国内统一刊号	CN46-1039/G3
国内总发行	济南市邮政局
订阅出售	全国各地邮局(所)
邮发代号	24-165
出版日期	2001年2月15日
印刷	中国人民解放军第七二一三工厂
广告许可证	琼工商广字04号
电子邮件信箱	carlife@ihw.com.cn
总编辑室	0898-5349204
社址	海口市公园路3号明星大厦403室
邮政编码	570102
广告发行部	0351-7066387
	0898-6745593
读者热线	010-62924382
邮购地址	北京清河邮局062信箱
邮编	100085
定价	8.00

科学时代 2001.2 (半月刊)
电子游戏与电脑游戏

业界新闻
MADJOJO

新作速报
DRAGON

超攻略道场
E·T、DRAGON、PALADIN

掌机乐园
E·T

纵横四海
DRAGON

名作大家谈
DRAGON

游戏专题
E·T、PALADIN

网海纵横
CARL WANG

编读往来
E·T、PALADIN

王者之书
DRAGON

NEWTYPE网络社区新闻每日更新

EXPRESS

http://www.newtype.com.cn

EVENT 亚洲机地代理香港DC!

一月一日，亚洲机地有限公司正式宣布他已经成了香港地区及中国大陆(!)DREAMCAST主机和游戏的总代理，并且同日在尖沙嘴日航酒店宴会厅举行了记者招待会。

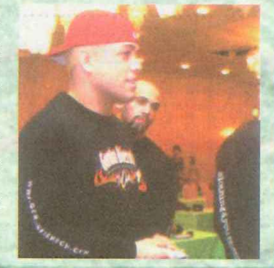
会上，亚洲机地有限公司董事蔡华强先生指出，亚洲机地将会在未来统筹管理所有香港以及中国大陆（！）的DC发展工作，包括上网计划（！），游戏中文化（！）和宣传活动等，而以前DC主机的另外两家代理，恒景及富利将仍会负责香港地区的分销工作。在香港地区，以往DC主机和游戏的代理权是由新机地，恒景和富利同时拥有，统一DC的代理权后，相信对香港DC市场的正常发展应该有很大帮助，不过，更加希望这个机地公司对于国内的DC玩家能够给予更多的关注，毕竟DC迷是那么的多……

TOPICS 天野喜孝 新主角设计——蔬菜妖精"N.Y SALAD"一发表

担当SAQUARE的FF系列和CAPCOM的黄金之门的主角设计重任，深受FANS喜爱的天野喜孝最近召开了新主角的设计发布会。这次的主要角色是住在纽约的蔬菜精灵们(一个个都好好吃的样子——)。天野喜孝在这个"纽约沙拉"中表现了众多居住在纽约的蔬菜的活动，今后在厨房用具和各种装饰品中，我们都可以看到更多有关这些可爱的蔬菜小家伙们的设计。

EVENT "CAPCOM VS. SNK"游戏大会举行

"CAPCOM VS. SNK"的销售情况超出厂家预先想象，取得了很好的成绩。软件发卖过去两个月了，在这个空档时期召开的比赛大会吸引了众多的玩家，会场设在东京吉祥寺，当场人声鼎沸，气氛十分热烈。另外，制片须藤克洋也出现在大家面前并且发了言："下次要在全国举办大会，下次的规模将会更加盛大。"关于下次的话题，他表示"形式会有改变，角色也会增加。"不过，要到什么时候CAPCOM才能在国内也举行这样的大会呢，残念…………



HARDWARE 最新影象的PENTIUM4发表会公开！世嘉参与PC?

11月21日，英特尔的最新CPU、PENTIUM4发表会举行。英特尔公司在CPU市场中占有压倒性的优势，因此这次的发表会也引起了业界的相当重视，据说，在发表会上有スマイルビット的"GUN VALKYRIE"DEMO放映。

"GUN VALKYRIE"是在欧美非常有名的动作游戏，有希望在日本上市。为什么会在英特尔的CPU发布会上出现呢？难道是要参与PC市场？

对此スマイルビット的解释是："我们是SEGA的子公司，也是包括了SEGA以前的研究开发部和家庭用游戏总部开发一研的综合机构。为此，在SEGA PC研究开发部的时期就开始与CPU厂家、VIDEO芯片厂家等有广泛的合作关系。我们公司一向把技术的培养和积蓄作为重要的经营方针，甚至在公司内部专门设置了'技术开发搜寻机构'。因此对于这次英特尔的产品发布会我们也以积极的态度来参加了。

从上面的理由大家可以看到了，スマイルビット从很早就已经考虑为新开发的PENTIUM4 PROCESSOR提供产品和外设。因此在我们开发DC用3D射击游戏'GUN VALKYRIE'的时候就积极将这个产品与PENTIUM4 PROCESSOR挂接，在得到了英特尔公司的肯定后我们接到邀请来参加这次的发布会。"(制作部、制片/左藤修)。呵呵，是个好现象呀，真让人十分期待这两大公司的进一步合作。

HARDWARE GBA 2002年3月发售2400万台!

任天堂发布出货计划，在2001年3月21日预定发卖的新型便携式游戏机"GAMEBOY ADWANCE"，到2002年3月将生产2400万台。

GBA将在2001年的1月开始生产。预计在国内第一个月出货100万台，到6月每月出货200万台。现在正在出售的GB在11年的时间里已经卖出了一亿台以上。这次的后续机种也瞄准了欧美市场，预定在今年夏天任天堂将会有大的行动。相信玩家不会忘记PS2因为出货不足而引起的玩家情绪强烈反弹，半年内达到每月出货两百万台，也算是夸下了海口，到底延期大王任天堂是否真能如期履行自己的承诺，我们将拭目以待。

EVENT 格斗家游戏试比高！

2001 年 12 月 15 日，为了第二天开始的格斗比赛"ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP 20TH FINAL"召开了记者见面会，在会场上各路高手聚集一堂，发表了自己对比赛的看法和对胜利的宣言。这次比赛是由 CAPCOM 赞助，在会场的一角设有 2001 年 1 月 25 日预定发卖的"ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP"的 PS 版和 DC 版的展示台。虽然这款"ULTIMATE FIGHTING"具体是个怎样的游戏现在还不清楚，但和上面的"CAPCOM VS SNK"大赛参考起来看，给人的感觉就是日本国内时时在举行这样的比赛，玩家们有交流的场所，高手们也不怕没有展示的地方，反观国内，对游戏是一片打压之声，游戏厅还在合法非法的夹缝中挣扎，忍不住又想说那句话了，何时 CAPCOM 在我们这里也举办格斗比赛……还是那个答案，残念……

TOPICS 植松伸夫坦诚告白前半生！？



11 月 24—26 日在东京电气通信大学举办了学园节。在最后一天，参与"最终幻想"系列音乐工作的植松伸夫在这里举行了自己的见面会。

会场使用了学校里面的小会馆，但是仍然来了 150 多人的 FANS。为了参加这次的见面会，有的人不辞劳苦，从遥远的熊本来到这里。

在讲台上植松和学生主持人用访谈的形式开始了对话。植松伸夫讲述了自己的故事，原来植松小时侯的梦想是学习体操，想要参加奥运会(有意思，幸亏没有实现，呵呵……)、植松的大学时代则是音乐，酒和失恋的混合体，最让 FANS 注目的是他和 SQUARE 副社长坂口最初偶然的相遇，在喜欢 FF，喜欢 FF 音乐的玩家眼中，绝对是历史性的邂逅了吧。最后，甚至连原来在"FF"系列里担当音乐制作候补的绝对密闻也给大家做了告白。会场气氛十分热烈。

"很高兴。本来，我不擅长在别人面前说话，这次真的很愉快。感觉就象是回到了学生时代。"在最后植松伸夫对大家说"不要将自己的目标固定在一个点上，这很重要。奋斗的话，最多 10 年总是会取得成功的。"应该是对年轻一代的鼓励吧，拥有梦想的玩家们，加油吧。



HARDWARE WSC强势出击！！出货不足是隐忧？？

BANDAI 的 WONDER SWAN COLOR(神奇天鹅彩色版)因为很好的体现了横井先生的掌机理念，横竖都能玩，再加上有 SQUARE 的《FF》保驾护航，所以一推出就受到玩家极大欢迎，资料显示在 WSC 在两天之内就售出了 30 万台，成绩骄人。不过人气背后埋伏着隐忧，因为太受欢迎，有很多预定了的客户至今也未能拿到主机，原因是在主机发售一个月前，收到的定单已经高达 90 万台(！！)，BANDAI 因为零件生产能力不足，首期只能出货 30 万台，足足是缺少了三分之二的货源!!而 BANDAI 要到十二月底才能把生产数目提到六十万台，仍然是求大于供。

产品受欢迎固然是好事，不过要是玩家老买不到自己想要的主机和游戏，那可是最窝心的事儿了，有 PS2 的先例在，BANDAI 要小心了！！

HARDWARE 新型号PS2有问题？？？

本刊上期介绍的新型号 PS2(SCPH—18000)，就是和遥控器同捆的那个，现在 SONY 方面发表声明说这个新型号在执行三款游戏时可能会出现不正常的读取和执行的情况，包括 KONAMI 的《REISELIED—EPHEMERAL FANTASIA》，T&E SOFT 的《高尔夫天堂》和 IDEA FACTORY 的《SKY SURFER》。SONY 方面的理由是由于游戏的程序里有一些和不符合 PS2 标准规格的部分，因此就造成了这样的现象，由于在官方声明里没有提供任何解决的办法，所以买了这个游戏的玩家就只好自己到游戏开发商处进行查询或者浏览开发商的网页了。想想看 SONY 真是麻烦不断，从最初的记忆卡风波到最近的出货量不足，PS2 就从来没有顺风顺水过，虽然这次的毛病算不上什么大问题，不过也总是让人放不下心来呢。

EVENT 坂口博信又得奖了

这次是由日本多媒体振兴内容协会主办的《多媒体格兰披治 2000》给坂口颁了奖，目的是为了表彰多媒体方面有贡献的人，今年大会当中，游戏业界得了 3 个奖，包括PS2 的《惊奇滑鼠》，N64 的《塞尔达传说》，除此之外就是 SQUARE 的副社长坂口博信获得了《会长赏》，表扬他自 1987 年以来制作《最终幻想》系列开始对业界所带来的巨大贡献和制作全 CG 电影《最终幻想·电影版》而作出的努力，在此之前，著名游戏制作人宫本茂也得到过这个奖，继此之后坂口是第二个以个人名义得到这个奖的业内人士，相信这对坂口日后的制作也是一个鼓舞。(毫无疑问，爱凑热闹是媒体的通病，日本也不例外，什么东西受欢迎了，立刻一连串的荣誉就跟了上去，也不管挨的着挨不着，不信？看看坂口最近都得了多少奖吧，奖状家里都摆不下了吧，呵呵……)

EVENT PS2 PARTY，引爆 PS2 超级大作！！



好象 SONY 也要学习任天堂开办初心会的经验，现在，在全世界各地引爆人气的 PS2 也要开 PARTY 了！为了向业界人士和传媒介绍 PS2 在未来一年的发展，展示 SONY 和其他开发公司即将在 PS2 身上推出的超级大作。12 月 12 日，在东京神宫前的 STUDIO 上，日本 SCE 举办了一次大型的展览会，全称是《PLAYSTATION2 PARTY ～感谢和体验》。



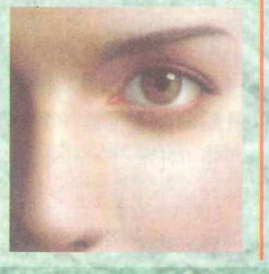
当日的主角绝对是与会的各个嘉宾，其中不乏游戏业界的知名制作人，包括有制作《GT3》的山内一典，《鬼武者》的稻船敬二，《METAL GEAR》的小岛秀夫等，当他们出场的时候，会场气氛立刻热烈起来，不愧是游戏界的明星啊。他们向玩家介绍了正在开发中的超级大作的游戏内容。

场内有一个大型电视屏幕的主展示台，播放各个大作的精彩游戏片段。展览会中一共展出了十四个将在 2001 年内推出的超级大作（呵呵，好多超级大作……）。其中有 NAMCO 的《王牌空战 4》，KONAMI 的《WE5》等等，每款大作都有一个自己的展示台。播放游戏的最新画面和简介片段。其中最瞩目的是 SCE 的人气小猫 TORO（CASE 大奖得主《随身玩伴》的主角），以及 KONAMI 的街机移植作《PARA PARA PARADISE》，还有家用版的专用控制器。

SOFTWARE 《FF 电影版》将推出 PS2 专用特别版

最近这段时间关于由日本著名游戏厂商 SQUARE 制作的全 CG 电影《最终幻想电影版（Final Fantasy the Movie：The Spirits Within）》的消息似乎不少，也许是 SQUARE 认为该影片投入了亿圆的费用应当有个很好的回报而故意进行炒作吧！目前该影片的制作人又透露说：在该电影上映一段时间以后，SQUARE 将推出家用版，而所谓家用版除了 DVD 版外，还会推出对应 PS2 的专用版。

这个 PS2 专用版主要有两个特点：首先，玩家在某些剧情发生时可以做出互动式的选择，虽然并不是很多但是玩家能够按照自己的意志操纵部分剧情。而另一方面，玩家还可以对影片的特定场景进行编辑和改变，相信由于具备了这两个特点，PS2 专用版将会更具魅力。



SOFTWARE 《FF10》主题歌演唱者选定

由日本著名游戏厂商 SQUARE 制作的超人气 RPG《最终幻想（Final Fantasy）》系列想必大家都不会感到陌生吧！该系列到目前为止已经整整出了 9 代，而每一代几乎都能有数百万的销售量。一款游戏之所以有这么强的生命力当然一定有它的独到之处，而《最终幻想》系列无论是画面、系统还是音乐方面都做得相当出色，特别是音乐 SQUARE 在这方面可是丝毫都不含糊的，8 代的“eyes on me”，9 代的“心的旋律”想必现在还有许多玩家时不时的拿出来欣赏欣赏吧！可以说动听的主题曲目前已经成为了《最终幻想》不可缺少的一部分，

目前，SQUARE 宣布将在今年 3 月推出的 PS2 版《最终幻想 10》的主题曲演唱者已经决定了，本次的演唱者是来自冲绳的女歌手“Rikki”。而“Rikki”平日以演唱冲绳当地“奄美民谣”而闻名，恰好《最终幻想》系列的作曲家植松伸夫同样也是来自冲绳，因此选中“Rikki”就不是什么新鲜的事了，不知道本次《最终幻想 10》的主题曲是否也能向前两作那样让人百听不厌。

HARDWARE 微软对 X－BOX 造型一事发表声明

日前，在最新一期的美国游戏杂志《Electronic Gaming Monthy Magazine》中出现了一个长方形的黑色游戏主机，而该杂志一再表示该主机就是微软的 X－BOX 正式外型。而这些图片目前都已经以最快的速度流落到了网络上，想必有些玩家已经看到了吧！尽管外界对这件事非常感兴趣，不过微软公司对该事可是非常的不悦，日前微软再度重申说目前 X－BOX 还未公布，一切都要等到 1 月 6 日将在拉斯维加斯举办的“消费性电子商品展”上才会真相大白。

微软表示该公司并不承认《Electronic Gaming Monthy Magazine》上公布的那台黑色主机就是 X－BOX 的最终造型，而微软虽然不想对目前提前曝光一事做更多的说明，但该公司对目前网络上大肆流传的 X－BOX 主机的图片表示了极大的不满，并希望大家能够合作，不要再张贴相关的图片，等到 1 月 6 日微软绝对会给玩家们一个满意的答复。

SOFTWARE SEGA 街机新作最新消息

在去年 9 也日本第 38 届 AM Show 上 SEGA 以该公司的最新街机基板“NAOMI2”震惊了整个会场，而对应该基板的 4 款街机新作也很受到玩家们的关注，如今这四款游戏中的一款名为《Wild Riders》的摩托车游戏有了最新消息。

该游戏的画面风格以类似《Jet Set Radio》的美式漫画画风表现，充满嬉皮风味。

该游戏舞台十分广大，并没有限定玩家的行驶路线，喜欢飚车游戏的玩家一定不要错过！

新作发售表 NEW SOFT SCHEDULE

PLAYSTATION

2001 年 1 月至 2 月发售预定

日期	游戏名	厂商	类型
11 日	AERO DIVE	BANPRESTO	SPT
	忍者乱太郎 PUZZLE PARTY	CULLTURE BRAIN	PUZ
	VALUE1500 小柯的绘画 LOGIC	SUNSOFT	ETC
	VALUE1500 小柯的绘画 LOGIC2	SUNSOFT	ETC
14 日	VIRTUAL 飞龙之拳 DASH	CULTURE BRAIN	FIG
18 日	COLORFUL LOGIC2	ARTRON	PUZ
	木格花札(廉价版)	ARTRON	TAB
	DERBY JOCKEY2001	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	SLG
	SIMPLE1500 实用 SEIRES VOL. 05 药之辞典 PILL BOOK2001 件版	D3 PUBLISHER	ETC
	SIMPLE1500 实用 VOL. 06 鸡尾酒之 RECIPE	D3PUBLISHER	ETC
	风雨来记	F·O·G	ABG
	HISTORY OF 北电子	MAP JAP AN	SLG
	山佐 DIGIGUIDE FIRST	YAMASAENTERTAINMENT	SLG
25 日	ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP	CAPCOM	FIG
	SIMPLE 1500SEIRES VOL. 54THE VOLLE YBALL	D3PUBLISHER	SPT
	SIMPLE1500SEIRES VOL. 55THE DARTS	D3PUBLISHER	STP
	MAJOR WAVE 1500 SERIES THE 便利店 2～展开全国连锁店～!	HAMSTER	SLG
	MAJOR WAVE1500SERIES BLUE BRE AKER BURST～住笑容之明日～	HAMSTER	RPG
	盗墓迷城	KONAMI	AVG
	METAL SLUG X	SNK	ACT
	饱黎明监修 风水入门	SUCCESS	ETC
	EXCITING PRO WRESTLING2	YUKE'S	SPT
下旬	天玉	KID	AVG
1 月	本格对战将棋"圣"BPV	CULTURE BRAIN	TAB
	私立凤凰学园 1 年纯爱组	J·WING	TAB
	普及版 1500 日圆 SERIES LOVEPARA LOVELY 东京 PARAPARA 娘	MEDIARING	ETC
	NANIWA 金融道～青木雄二之世间胸算用	讲谈社	TAB
	ANGEL DOLL	讲谈社	AVG
2001 年 2 月发售预定			
1 日	BEST OF THE BEST PACHISLOT 帝王 5	MEDIAENTERTANMENT	SLG
	BEST OF THE BEST PACHISLOT 帝王 6	MEDIAENTERTAINMENT	SLG
	SPIKE LIVRARY#004SYPHON FILTER	SPIKE	ACT
	VALUE1500 小柯的绘画 LOGIC3	SUNSOFT	ETC
	将棋最强向职业棋士学习(廉价版)	魔法	TAB
	大江户风水因果律·花火 2(廉价版)	魔法	SLG
	KILLER BASS(廉价版)	魔法	SPT
8 日	PANZER FRONT BIS	ENTERBRAIN	SLG
	拉面桥 TOMY COLLECT BEST	TOMY	SLG
22 日	TONY HAWK'S PRO SKATER2	SUCCESS	STP
	EITHEA 初回生产限定版	ATLUS	RPG
	EITHEA20000 个限定 DELUXE PACK	ATLUS	RPG
	VOLFOSS	NAMCO	SRPG
	SUPERLITE 1500 SERIES SCREEN	SUCCESS	AVG
	SUPERLITE1500 SERIES FRANBELAGE 之精灵	SUCCESS	AVG
2 月	CHECKMATE(廉价版)	ARTRON	TAB
	私立凤凰学园 2 年纯爱祖	J·WING	TAB
	三国志Ⅲ	KOEI	SLG
	三国志Ⅶ	KOEI	SLG
	苍鼠出门	NAXAT	SLG
	PANDORA MAX SERIES VOL. 6ONI 零～复活	PANDORA BOX	RPG

PLAYSTATION 2

2001 年 1 月至 2 月发售预定

日期	游戏名	厂商	类型
11 日	TOP GEAR DARE DEVIL	KEMCO	RAC
	去找吧	SONYCOMPUTERENTERTAINMENT	RPG
	SPACE VENUS FEATURING MORNING 娘	SONYCOMPUTERTAIMENT	ETC
18 日	MADDEN NFL SUPERBOWL2001	ELECTRONIC ARTS SQUARE	SPT
21 日	SKY OD YSSEY	SONYCOMPUTERENTERTAINMENT	SLG
25 日	TECHNICTIX	ARIKA	PUZ
	鬼武者	CAPCOM	AVG
1 月	GAME SELECT5 洋	悠纪 ENTERTAINMENT	TAB
2001 年 2 月发售预定			
1 日	MIDNIGHT CLUB	SYSCONENTERTAINMENT	RAC
15 日	GRAN TURISMO 3A SPEC	SONY COMPUTERENTERTAINMENT	RAC
22 日	光速谷川将棋	SETA	TAB
	空战	角川书店	STG
2 月	LUNATIC DAWN TEMPEST	ARTDINK	RPG
	NBA LIVE2001	ELECTRONIC ARTS SQUARE	SPT
	SHADOW OF MEMORIES	KONAMI	AVG
	机甲兵团 J－PHOENIX"序章篇"	TAKARA	ACT
	DINOSAUR	UBI SOFT	AVG
1 日	DE·RA·JET SET RADIO(DREAMCAST DIRECT 专卖)	SEGA	ACT

DREAMCAST

2001 年 1 月至 2 月发售预定

日期	游戏名	厂商	类型
18 日	超钢战记 KIKAILH FOR MATCHING SERVICE(DC DIRECT 专卖)	CAPCOM	FIG
	GIGA WING2	CAPCOM	STG
	FIGHTING VIPERS2	SEGA	FIG
25 日	ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP	CAPCOM	FIG
	HUNDRED SWORDS	SEGA	RPG
	HUNDRED SWORDS@ BARAI 版	SEGA	RPG
	ECCO THE DOLPHIN～DEFENDER OF THE FUTURE～	SEGA	AVG
	我是多啦 A 梦(暂称)	SEGATOYS	SLG
	西风之狂诗曲	SOFT MAX	SPT
	来玩哥尔夫球吧 2 新的挑战	SOFT MAX	SPT
2001 年 2 月发售预定			
1 月	THE 心理 GAME	VISIT	ETC
15 日	AERO DANCINGI	CRI	SLG
22 日	MSR ME TROPOLIS STREET RACER	SEGA	RAC
	FISH EYES WILD	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	SPT
	MACROSS M3	翔泳社	ACT
	MACROSS M3 CAMPAIGN LIMITED BOX	翔泳社	ACT
2 月	ELDORADO GATE 第 3 卷	CAPCOM	RPG
	春雨曜日	NEC INTERCHANNEL	AVG

GAMEBOY

2001 年 1 月至 2 月发售预定

日期	游戏名	厂商	类型
1 月	桃太郎传说 1→2	HUDSON	RPG
	ANIMAL BREEDER4	J·WING	SLG
21 日	DONKEY KONG 2001	任天堂	ACT
26 日	BRAVE SAGA 新章 ASTARIA	TAKARA	RPG
	LOVE HINA PARTY(暂称)	MARVELOUS ENTERTAINMENT	AVG
1 月	FRONT LINE～THE NEXT MISSION～	ARTRON	不详
	金鱼物语	CULTURE BRIAN	AVG
	POCKET COOLING	J WING	SLG
2001 年 2 月发售预定			
2 日	好朋友宠物 SERIES4 可爱的小猫	MTO	SLG
8 日	OHASTA DANCE DANCE REVOLUTION GB(暂称)	KONAMI	SLG
15 日	DANCE DANCE REVOLUTION GB3(暂称)	KONAMI	SPT
22 日	筋肉番付 GB3～新世纪 SURVIVAL 列传!～	KONAMI	SPT
23 日	SUPER ROBOT PINBALL	MEDIA FACTORY	TAB
	POCKET KING	NAMCO	SLG
上旬	胜负师传说 哲也 新宿天运篇	ATHENA	ETC
2 月	GIMMICK LAND	ALPHA DRE AM	ACT
	说话 BATTLE	ALPHA DRE AM	ETC
	FROM TV ANIMATION ONE PIECE 梦之路菲海贼团诞生!	BANPRESTO	RPG
	POP'N POP	JORDAN	PUZ
	SAMURAI KID	KOEI	ACT
	CHIKI CHIKI MACHINE 猛 RACE	SYSCOMENTERTAINMENT	RAC
	LOONEY TUNES COLLECTOR MARTAIN QUEST	SYSCOM ENTERTTAINMENT	不详
	GAMEBOY WARS POCKET TACTICS	任天堂	SLG
	萨尔达传说 不可思议树之果实～大地之章～	任天堂	ARPG
	萨尔达传说 不可思议树之果实～时空之章～	任天堂	ARPG
	MOBILE GOLF	任天堂	SPT

GAMEBOY ADVANCE

2001 年春发售预定

日期	游戏名	厂商	类型
3 月 21 日	全日本 GT 选手权(暂称)	KEMCO	RAC
	TWENTY 和魔法之宝石(暂称)	KEMCO	ACT
	KONAMI WAIWAI RACING ADVANCE(暂称)	KOANMI	RAC
	恶魔城 DRACULA CIRCLE OF THE MOON(暂称)	KONAMI	ACT
3 月	ROCKMAN EXE	CAPCOM	未定
春	WINNING POST FOR GAME BOY ADVANCE	KOEI	SLG
	DIGI COMMUNICATION	MEDIA WORKS	AVG
	POCKET GT－A(暂称)	MTO	RAC
	FIRE PRO WRESTLING RING A	SPIKE	SPT

NINTENDO64

2001 年 1 月至 2 月发售预定

日期	游戏名	厂商	类型
2001 年 1 月发售预定			
21 日	MICKEY'S RACING CHALLENGE USA	任天堂	RAC
1 月	现代大战略 ULTIMATE WAR	MEDIAFACTORY	SLG
2001 年 2 月发售预定			
2 月	动物番长(暂称)	任天堂	ACT
	ECHO DELTA(暂称)	任天堂	STG

恶魔城年代记

新传说的序曲……
杰作在 PS 上再次复活
玩家期待的作品……

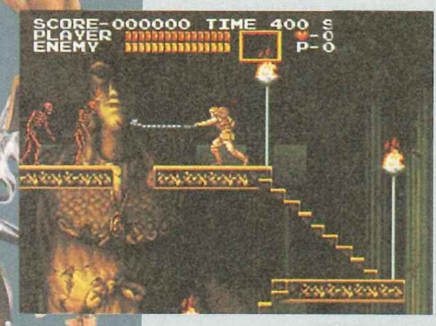


恶魔城年代记 DRACULA	2001 年 3 月 21 日	KONAMI
		价格未定
	CD－ROM	

传说的名作《恶魔城 DRACULA》是什么？

《恶魔城 DRACULA》系列是在动作游戏迷当中流传不衰的名作。这个人气系列被冠名为“恶魔城年代记”，决定在 PS 上再次挑战玩家的神经。

系列的第一弹、微机 X68000 版的《恶魔城 DRACULA》已经面市。这个 X68000 版是根据 86 年 FC 版的《恶魔城 DRACULA》改编而来，其完成度在玩家中得到了很高的评价，直到现在还被称做是系列的最高杰作。在这里，我们对这个杰作在 PS 上复活后的“恶魔城年代记”系列有关展开内容做一个介绍，希望大家喜欢。



▼X68000 的魅力在于难度出奇的高，不掌握动作游戏真髓的话是难以驾驭的。

西蒙 贝尔蒙特

这是恶魔城系列正统的主人公，属于贝尔蒙特家族，这位西蒙是 17 世纪时的家族继承者。

曾经担任“DRACULA～月下夜想曲”人物设定的小岛文美被委任为这次恶魔城年代记的人物设定原画。

制片人讲述的故事

关于《恶魔城年代记》和《DRACULA》系列的魅力

新展开的《恶魔城年代记》由 IGA 担当制片，日本杂志社就今后系列的话题对他进行了采访。

记者：《恶魔城年代记》系列的由来可以和大家说说吗？

IGA（以下·I）：以前我们在互连网上发布了一个关于《恶魔城年代记》移植的调查，得到的反馈中希望移植到 PS 上的 FANS 特别多。这个系列的作品有很多，从我个人的观点认为应该将历史传说很好地再次演绎。

记者：第一弹是 X68000 的改版吧？

“恶魔城年代记”检阅！
～回顾系列的历史～

与《恶魔城 DRACULA》历史相连接的这个系列实际上是描写DRACULA 和吸血鬼猎人・贝尔蒙特家族数百年间的战斗历史。在以前家庭用游戏机上发卖的《恶魔城 DRACULA》系列中有很多的吸血鬼猎人登场，我们对这些英雄按照年代分别整理，让玩家可以追忆往昔的战斗历史。这些内容对于我们更好地理解游戏的内容将会很有帮助。



DRACULA 诞生后的进程

DRACULA 诞生的详细时间现在已经不知道了，好象是 11 世纪的后半期。在骑士为了神作战的这个时代中 DRACULA 因为对神起了叛逆心而与魔界联手，成为吸血鬼。这之后他一直存在着，在拉尔夫・贝尔蒙特时代首次体味到了被灭亡的滋味。这之后每当人们丧失信仰或者信仰变的薄弱的时候他就会通过邪恶者的手复活，不断演绎着与吸血鬼猎人之间的战斗……

游戏内容的一部分与传说不符的理由

在西蒙时代的传说中曾说过“DRACULA 过去曾经复活一次”(取自《恶魔城 DRACULA》)，而实际上他在克里斯特法时代曾经两次复活过。这可以看做是在《DRACULA 传说 Ⅱ》中克里斯特法的儿子因为与 DRACULA 的复活有关系，作为不详的事件被秘密隐藏了。很多不符合历史的事件都可以用上面的观点来解释。

悔过自新后也再次复活的理由

在 PS《月下夜想曲》中 DRACULA 悔过后灭亡了，但是不知道什么原因在后来他又复活了。现在得到的结论是：因为在魔界被封印的人为了增强其邪恶部分的能力举行邪教的仪式，而 DRACULA 在没有自主意识的情况下被他们召唤从而复活。也许有人会想，究竟到什么时候才可以让 DRACULA 得到永恒的安息呢……

只有黎黑塔也拥有的称号

贝尔蒙特家族在黎黑塔时代曾经一度放弃了吸血鬼猎人的职业。当然，贝尔蒙特家族仍然存在。这以后杀剿吸血鬼的法术仍然流传下来，不过使用它的人已经不是贝尔蒙特家族的人了。为此，黎黑塔被授予“贝尔蒙特最后的吸血鬼猎人”的称号。

不同年代的吸血鬼猎人列传

1400 年代
索尼・贝尔蒙特



GB《恶魔城 DRACULA 黑暗前奏曲》中的主人公。这是与正统的贝尔蒙特没有任何关系的另一个世界的故事，描写了女性索尼・贝尔蒙特和 DRACULA 的儿子阿鲁卡德的爱情。

1476 年
拉尔夫・C・贝尔蒙特

在 FC《恶魔城传说》中活跃的主角。拉尔夫与东方圣教会的修道僧人塞法的儿子阿鲁卡德、短剑高手格蓝德一起挑战吸血鬼。这是首次吸血鬼猎人能够成功消灭 DRACULA。

1576——1591 年
克里斯特法・贝尔蒙特

在 GB《DRACULA 传说》和《DRACULA 传说 Ⅱ》中活跃的主角。克里斯特法曾经两次成功消灭 DRACULA，但是第二次的事件在传说中没有记录。

1691——1698 年
西蒙・贝尔蒙特

FC《恶魔城 DRACULA》、《恶魔城 DRACULA Ⅱ 诅咒的封印》的主人公。《恶魔城 DRACULA》中西蒙的行动在传说中流传很广，但是《Ⅱ》中因为是西蒙的不详事迹而没有在传说中出现。

1792——1797 年
黎黑塔・贝尔蒙特

PC ENGINE《恶魔城 DRACULAX 血之轮回》、PS《恶魔城 DRACULAX 月下夜想曲》的主角。在《恶魔城 DRACULAX 血之轮回》中与玛莉、在《恶魔城 DRACULAX 月下夜想曲》中与玛莉和阿尔卡德一起战斗。

1830 年
尼桑・格莱帕斯

预定今年发售的 GBA《恶魔城 DRACULA 月上旅行》中会登场。是否与正统的贝尔蒙特家族传说符合现在还不清楚。制作由 KCE 神户担当。

1852 年
莱因哈特・修奈达、克利・费尔南德斯

N64 版《恶魔城 DRACULA 启示录》的主人公。

1897——1917 年
琼尼・莫里斯

在《吸血鬼・猎人》中活跃的主人公。艾里泽贝特和帕特里妄图使 DRACULA 复活，为了阻止他们，琼尼和用枪高手恩里克一起与他们展开激烈的战斗。

I：X68000 版在玩家中的支持率相当高，而开发方面的 KCE 也是非常有实力的制作方，因此就先选择了这个版本制作。

记者：请说一下 PS 版游戏的内容吧。

I：最低限的目标是完全移植 X68000 版。比如在 X68000 版中一次游戏并不能够找到游戏所有设定，每次游戏都会发现新的内容。

记者：这对 FANS 来说可是一个好消息，那么下一步将要怎样改造呢？

I：追加 MOVIE。这次是全 CG 的动画效果，肯定比以前的效果有大提高。另外将 X68000 版的内容完全收录在挑战模式中。因为以前的 X68000 版难度较高，我们会做相应的调整。

记者：插画也都更新了吧？

I：以前在 PS《月下夜想曲》中小岛文美的画得到了好评，所以我们决定不仅是这次的作品，以后的系列也请她来担任我们的作画。

记者：现在问虽然有点早，不过你们考虑过这次作品以后的移植计划吗？

I：关于今后的移植计划，现在还是机密，不过我们要做的一是完成度高的作品、二是玩家希望移植的作品、三是根据当时软件和硬件功能对人手困难的部分进行修改。游戏内容方面不打算做大的改动，但是画面效果和音效随时会得到更新。

记者：有原创作品的预定计划吗？

I：当然，我们也在考虑除了移植版以外的其他作品制作，不过距离正式的发表日期还早。

记者：那是什么样的内容呢？我只是想要知道一下就好啦……

I：我个人认为应该是有动作游戏乐趣并且要不断锻炼提高才可以前进的类型。但是究竟是怎样的具体内容现在实在是不好说，其实我也有想过将过去的 DRACULA 变成吸血鬼猎人编一个外传，不过是否最后决定为新作品现在说也为时过早。不管怎么说，我们会全力以赴，争取带给大家一个质量和游戏性非常高的《恶魔城年代记》系列！谢谢。

幻想水浒外传

PS	AVG	幻想水浒外传 Vol.2 クリスタルバレーの决斗	2001年 3月	KONAMI
				价格未定
			CD－ROM	



宿命的对决之时终于来到!!

人到底有着什么样的理由!?固执的追击主人公的谜之男

由此进入了“幻想水浒传Ⅱ”以后的故事，新的共和国成立后到底有什么变化会出现呢?

从侧面来挖掘“幻想水浒传Ⅱ”的AVG第2弹!!

狂皇ルカ・ブライト率领的ハイランド王国，和主人公及其姐姐率领的同盟军为大陆统一而进行激战的“幻想水浒传Ⅱ(以简称为幻想Ⅱ)”是至今人气颇高的RPG。在“外传VOL.1”中，在“幻想Ⅱ”所没有讲述的情节是通过新主人公・ナッシユ来展开的，从而使得游戏者能够享受到更加广阔的“幻想”系列的世界。在“VOL.2”中，物语的舞台转移动了“幻想Ⅱ”以后的世界!





ザジ和爱剑タールグルント

为了调查真之纹章，ハルモニア派遣ザジ去追击ナッシユ并杀掉他。ザジ和ナッシユ这两人的过去好像有着重大的秘密。在“外传VOL.2”中，附有枪的剑・タールグルント会发挥威力吗?

日本玩家人气NO.1的マチルダ骑士团

这两位是在“幻想Ⅱ”的序盘中登场。在中盘以后便成为朋友的マチルダ骑士团的マイクロト和カミュー。虽然曾经分别是青骑士团、赤骑士团的团长，但是因为对骑士团的主君ゴルドー的方针抱有疑问，所以纷纷退出了骑士团，然后加入了同盟军，这对帅哥搭档有着很高的人气。



与前作同样，本作是由全部4章组成的AVG。在第1章中，接近ロックアックス的街道之村是舞台。盗贼团突然袭击了正在狂欢的村子，ナッシュ和正好在场的カミュー他们击退了盗贼团。但是村人们的反应却有些意外……

STORY

自从新同盟军和ハイランド的战斗以同盟军的胜利拉上帷幕之后，已经过了3个月了。如果说到我的话，因为我抹消了背负边境警备队命令的姿态，所以恐怕早已经被抹消记录或被当成行踪不明处理了。

现在，我正在回到故乡，——ハルモニア的首都クリスタルバレー的旅途中。虽然不清楚那里会有什么样的情形在等待着我，但是有一点是可以肯定的，那便是我必须要和ザジ进行对决。

从ティント市的国境进人恢复平稳的グラスランド之后已经过了2个星期。从这里开始便要极度接近ハルモニア的领地了，恐怕再有1个星期的时间便可以到达了。为了避开ザジ派出的刺客、为了做好翻山越岭的准备，我顺路绕到了一个小村子。

“幻想Ⅱ”“VOL.1”“VOL.2”相关点

“VOL.1”是以“幻想Ⅱ”的侧面进行描绘的，以シエラ为首，ハイランド的人们和ビクトール、フリック、テレーズ等人物相继登场。最终章的战斗之后，ナッシュ会以故乡ハルモニア为目标而开始旅程。“VOL.2”描绘的是“幻想Ⅱ”以后的世界，而且尽是众人期待的内容。在谜之国家ハルモニア中到底会有着什么样的物语呢?

“幻想Ⅱ”：主人公前往ミューズ→グリンヒル攻防战→ルカ和兽之纹章制压シューズ→シエラ和主人公打倒ネクロード→ルルノイエ没落→结局，大多数的人物前往ハルモニア3个月→在“VOL.2”中能看到之后的内容!!

“外传”：和シエラ一起行动→前往シューズ去听取纹章的传说→在前往グリンヒル的道路中遭到ジード、グルガン的袭击→グリンハル攻防战，之后要前往ハルモニア→在回到ハルモニア的归途中被卷人事件。



主人公和双蛇剑グローサー・フルス

ハルモニア神圣国边境警备队的特务员之一。为了调查“Ⅱ”的主人公所持有的真这纹章而开始了旅程。经常背在背上的双蛇剑グローサ・フルス是ラトキエ家的历代的传家宝。刀身能够变形成为蛇的状态，而且是能够像鞭子一样舞动的魔法剑。能够使用这对双蛇剑的人类是很有限的。



PS	SLG	超级机器人大战α外传	2001年春	BANPRESTO
				6980日元
			CD－ROM	

《超级机器人大战α》——一个广大机器人FANS耳熟能详的作品，今年春天将有她的外传，这里先进行一下简单的介绍。

根据《超级机器人大战α》的世界改变的外传剧情

长时间积累人气的作品、广受FANS支持的机器人作品系列《超级机器人大战》再次与大家见面了。

这次我们介绍的《超级机器人大战α外传》是以前作《超级机器人大战α》构筑的世界为基础展开外传的剧情。每次新作问世都有的新加入作品，这次我们也会介绍给大家，它们是《机动新世纪GUNDAM X》、《战斗机器 撒本格尔》、《TURN－A GUNDAM》和《银河旋风布莱卡》4部作品。这次会带给我们什么样的新意呢？





新西历187年12月。

这是巴尔玛战役过去数月后。袭击人类的前所未有的危机在SDF战队和隆德贝尔队的努力下化解，但是也付出了沉重的代价。

在巴尔玛战役时由于超重力破坏产生的冲击波在半年后到达地球圈……它的影响使宇宙殖民卫星的大部分受到损坏，而地球本身好象也受到了破坏的波及。

但是，事件的真相被巴尔玛战役后地球的联邦军掌握，SDF和隆德贝尔队解体后在泰坦斯隐藏了起来，而大多数的人们并不了解事实的真相……







更加进化的战斗场面

在前作《超级机器人大战α》中受到好评的战斗场面这次更加进化了！不仅是新登场的角色，连以前的角色也都得到了升级。更加流畅的动作、更加漂亮的演出一定会使最挑剔的你感觉到满意。

另外，在系统部分根据玩家的战斗方式会产生变化的“熟练度点系统”这次也得到了改良，还有就是在新作中从WS版移植了“援护系统”！











经过了2年的漫长等待……
"皇牌空战"让我们体验真正的空战!

IT'S CHANGING EVERYTHING AGAIN.

从最新的游戏厂家发布会上我们拿回了有关新作情报的第一手资料！就象开发方所说的那样:"这是最接近真实空战的最理想方法……"大家千万不要错过哦!

PS2	SLG	皇牌空战 4 ACE COMBAT 4	2001年夏	NAMCO
				价格未定
			DVD－ROM	

ACE COMBAT 4

这是自由操纵飞机徜徉天空，一边飞行一边攻击敌人的梦幻射击游戏"皇牌空战"。其最新作终于在PS2上登场了!

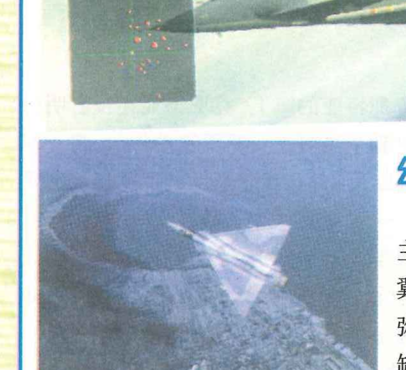
与以近未来为游戏舞台的前作相比，这次的"皇牌空战4"则是并非真实世界，但与真实世界处于同一时代的另一个地区"由吉亚"。从MOVIE中就可以看出这次的图象效果比前作又有提高，在逼真的氛围下进行挑战吧。首先向大家介绍有关新登场的战斗机和剧情的情况。

STORY

由众多的国家组成的"由吉亚"大陆上，一个大国与很多的小国家联合体处于"武装和平"的军事对抗局面。这时，因为太阳的重力牵引，一颗小卫星突破了地球的大气层，它的碎片将"由吉亚"大陆破坏的面目全非，而先前的"武装和平"也因为这次的突然事件变的微妙起来……

丰富多采的任务等待着你!

只要看看画面效果，相信大家就对"4"满怀期待了吧?!广阔的平原地区和常年覆盖皑皑白雪的高山，组队的战斗机群……一切都描绘的倍加真实，在这些各具特色的战斗机中我们只介绍了三种，好象也可以操纵现在世界上已经有的战斗机，你究竟要挑战哪一个呢?



幻影2000

具有三角形的大主翼，没有水平尾翼。利用最新的技术弥补了没有尾翼而欠缺的机动性能。



F－22

三角形的主翼和尾翼，备有推力偏向装置，超过2马赫的高速和高机动性使它压倒了过去的所有机体，这是最新型的歼击机。



狮鹫

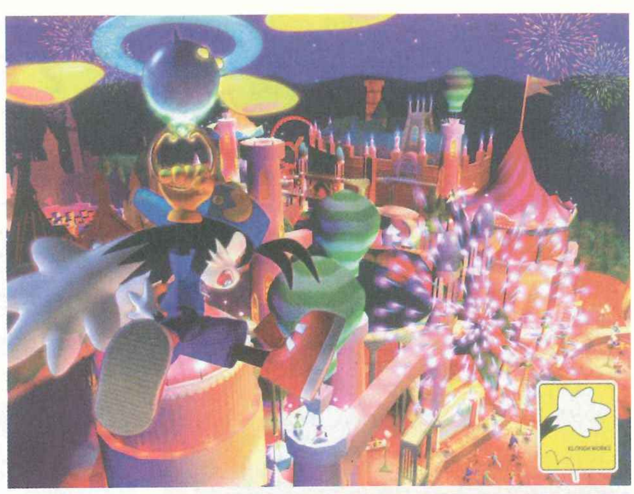
在机身上组合有被称做"鸭翼"的可动式补助翼的战斗机。通过补助翼的性能提升，战斗机的机动性显得非常突出。



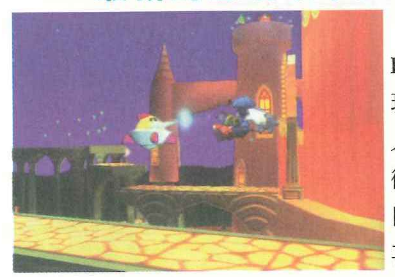




PS2 ACT	风之克罗诺亚 KLONOA WORKS	2001年3月	NAMCO
			价格未定
		DVD－ROM	



最新的感动故事拉开帷幕!



大概在3年前在PS上销售的前作受到玩家的肯定和好评。主人公克罗诺亚现在稍微长大了一些，他这次回来带给我们新的惊喜呢！2D动作游戏的简单操作、3D画面的精美游戏效果，这些设定都还没有变化。不过在PS2上的本作画面和演出效果都有了极大的提高，在美丽亲切的世界舞台上将上演动人的故事哦。

故事的开始

突然来到异世界鲁那特亚的海上，克罗诺亚还没有明白怎么一回事就在海边见到了见习巫女罗罗和珀朴卡。将克罗诺亚称做“梦中的黑色旅人”并且请求帮助的罗罗却被克罗诺亚的戒指吸了进去……究竟是怎么一回事?

来到乔兰特后的克罗诺亚被偷走了“ELEMENT”，据说这个“ELEMENT”是用支撑世界的钟，结晶化的发光明珠。如果收集全部四个的话将会拥有改变世界的力量。

到异世界鲁那特亚去冒险吧!

这次的冒险舞台设定为异世界的鲁那特亚。在这里过去有四个国家，每个国家都有一个钟，来保持世界的平衡。可是，一个不属于任何国家的“黑暗之钟”出现了，搅乱了世界的宁静。而克罗诺亚的使命就是收集这四个钟的力量把“黑暗之钟”封印起来。这次介绍克罗诺亚将要拜访的“乔兰特”国家的一关，这个国家到处都是游乐场的设施，很有趣哦。





克罗诺亚

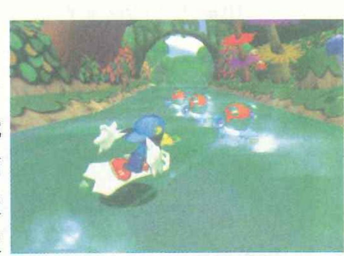
本作主人公。利用手持的戒指可以发出威力巨大的风暴攻击敌人。

鬼怪公园



在游乐场国家“乔兰特”中有各种各样的设施，这个鬼怪公园就是国家内的一个妖怪房间。当然会有很多敌人妖怪登场与玩家较量。利用全多边形细致描绘的美丽背景虽然恐怖但是让人忍不住去偷看，利用手中的戒指击退敌人不断前进吧。

丛林滑水



同样是在这个国家内有一个地方叫做“JUNGLE SLIDER”的地方，这是水面上的一关。玩家利用滑板可以在水面上滑行，滑板虽然是普通的道具，但是却可以高飞低走，稳定性很高，即使是新手也可以轻松搞定。这个滑板在后面的关卡中可能会派上大用场哦。

解说——木偶DISP



所谓的“木偶DISP”是指登场人物对话的画面。这次的“木偶DISP”也采用了全多边形制作，主角们的动作也更加生动逼真。

真·女神转生

PS	RPG	真·女神转生	2001年春	ATLUAS
				价格未定
			CD－ROM	

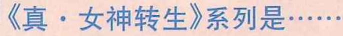
经过8年的岁月再次在PS上
复活的原点第一作登场

继《真·女神转生》、《真·女神转生Ⅱ》和《真·女神转生 if…》之后的《真·女神转生》系列。这三部作品将作为"ATLUS名作选"陆续发卖。



第一弹的《真·女神转生》RPG游戏在SFC上发表以后博得极大的人气，PS版的剧情和世界观没有变化，但是迷宫的质量和操作性能方面有了非常大的提高。





《真·女神转生》系列是……

《真·女神转生》系列是以神和恶魔为主题的独特世界观作品。其"会话交涉"和"恶魔合体"是作品的崭新的特征。92年10月《真·女神转生》、94年3月《真·女神转生Ⅱ》，同年10月《真·女神转生 if…》发卖。系列累计销售350万本，取得了令人注目的成绩。

ロウヒーロー

与主人公一起战斗的伙伴。

和主人公邻居少女交往，而他的目的也是寻找失踪的少女。

カオスヒーロー

他也是主人公的战斗伙伴。

为了寻找超人的力量而和主人公走到一起。







男主人公

在吉祥寺和母亲一起生活的善良少年。是队伍里唯一可以使用手提电脑的人物，通过恶魔召唤程序可以和恶魔对话和召唤。

女主人公

和主人公一起行动的成员。她也在主人公的梦中出现，有时可以参加战斗，而有的时候会离开。她是与主人公命运有重大关联的人物。

人·魔·神

神与恶魔与人类、波澜壮阔的剧情向何处去…

主人公利用手持电脑可以和恶魔进行对话。说得成功后恶魔将成为"仲间"，随时听候召唤。呼唤出来的恶魔可以作为队伍成员参加战斗。不过要注意，如果召唤恶魔的话需要花费一定数额的金钱，还有就是携带仲魔行走需要耗费叫做"マグネタイト"的能量。

STORY

异次元世界的迷宫、说话的门、挂在十字架上的少年、被恶魔虐待的人、知道自己名字的神秘女性，还有奇怪的仪式……少年从奇怪的梦中醒来，这时候从电脑网络中传来了神秘的讯息，下载以后才发现那是可以召唤恶魔的程序……



T A C T I C A L   E S P I O N A G E   A C T I O N

METAL GEAR SOLID 2

SONS OF LIBERTY

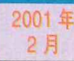
PS2 AVG	燃烧战车 METAL GEAR SOLID	2001年2月	KONAMI
			价格未定
		DVD－ROM	

来自于最新的燃烧战车体验版，让我来看看这次最新作中的新要素，当然通过亲身体验后的感觉也写出来告诉广大玩家。



Point 1 游戏时间最快要一个小时！充分体味《MGS2》的世界吧！！

与《Z. O. E》捆绑销售的体验版是故事开头潜入油船的关卡。据说最快的通关速度也要一个小时，因此游戏的构成的复杂性大家能够了解了吧……



◀从体验版中很难判断中左图中敌方此人物的具体身份。

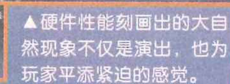
Point 2 雨、风、声响……一切都淋漓尽致体现出性能的优越！



油船甲板上吹起了狂风。被风吹斜的雨使视线变的狭窄，而风也阻碍了SNAKE的行动。而在油船内部的一些细小的声音中能够让人判断危机的存在与否，即使比敌人迟一秒钟也可能招致死亡。



▶前作中倍受好评的偷窥移动依然保留，这次再加上PS2的机能，效果更加突出。



▲硬件性能刻画出的大自然现象不仅是演出，也为玩家平添紧迫的感觉。



Point 3 丰富的体验行动 即使在体验版中也可以实施！！

《MGS2》与前作相比行动的数量有明显的增加，这里结合实际体验版的画面介绍给大家已经了解到的新要素。正规版本当然比体验版有更多的行动内容，大家一定要耐心期待呀。



悬挂

用手臂挂在建筑物的外侧可以隐藏躲避敌人的搜索，当然也可以移动。不过要注意"握力能量"条，如果用完的话会从外侧跌落，当然自己也可以主动跳下。



搬动尸体

《MGS2》中被击倒的敌人如果被巡逻士兵发现的话敌人会加强警戒。因此在引人注目的地点干掉敌人士兵以后最好将他们搬动到阴暗的角落。



主观攻击

在前作中只能看清楚周围的主观模式在本作中得到了改进。可以在这种状态下进行攻击。主观的这种攻击在特定的场合非常有效，另外麻醉枪的效果也根据击中的部位不同而有时间的变化，在主观模式下甚至可以进行格斗战！

进化的后视点

贴着墙壁变化视点可以观察到后面情况的"后视点"模式也得到了进化，还有窥探动作的设定，可以很容易观察到拐角出敌人的状况，并且可以快速发动武器攻击。





PS2 AVG 鬼武者	2001年1月25日	CAPCOM 7800日元
	DVD－ROM	



《鬼武者》是根据织田信长和明智光秀（左马介）历史故事改变的游戏，这里结合历史探索《鬼武者》的世界观，这次的故事在稻叶山城就地取材，检讨史实和游戏的关联性。

稻叶山城位于美浓的金华山脚下，是一个美丽的山城。曾经是斋藤道三的主城，后来历经斋藤义龙、斋藤龙兴和织田信长统治，成为天下闻名的所在。在全体被要塞化的这个山城究竟有什么样的命运在等待着左马介呢……

检证 1 游戏再现的稻叶山城形状与实景酷似！



金华山顶的岐阜城天守阁。在本篇中登场的稻叶山城本丸的形状与天守阁酷似。岐阜城天守阁是个巨大的建筑物，每层却只有教室的大小，而游戏中登场的本丸也是非常的小吧。



◀当然这也不是当年的天守阁了，这是1956年根据当时所掌握的所有资料而重建的。

检证 2 织田信长和雪姬的肖像画摄影非常逼真！！

历史人物，掌握本作关键的织田信长和雪姬。在岐阜城摄影到的两个人的历史肖像与游戏中的设定极其相似。另外，在历史上雪姬是斋藤义龙的妹妹，织田信长的妻子。那么在本篇中呢……

游戏与史实肖像

织田信长



◀制作的非常精细，身穿的西洋铠甲很有风度，胡子也有特点。



◀并不给人以恐怖的感觉，与左侧游戏中的人物相比，许多地方都很相像。

雪姬



◀神秘的美女，但是多少带有一些魔幻的色彩在里面。



◀总的来说，游戏中的肖像与史实没有什么太大的出入，只不过美化了一些。



检证 3 七曲道确实是非常险要的山道！



游戏中登场的七曲道确实有这个地方。这个七曲道是稻叶山的主要道路，但是因为是山城所以道路非常狭窄险要。游戏本篇中的七曲道也是非常险要的道路，左马介只是登山就要累的够戗了吧？



七间橹也存在！

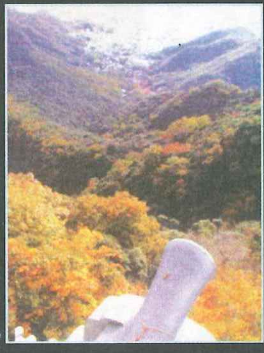
和七曲道一样，这个游戏中出现的七间橹也存在实物。不过现在这里只剩下遗迹了，那么游戏中的七间橹又怎么样呢？

检证 4 通往稻叶山城的左马介的行走路径实际上是非常困难的道路！

从山脚步行到山顶天守阁的时间大概要花费一个小时。登上七曲道，通过七间橹并路过二之丸后才能够到达。从同样地点考虑，左马介与无数的敌人一边战斗一边攀登还真是非常辛苦啊！



▲这是从山脚仰望天守阁的效果，看起来距离真的非常遥远，如果只是纯粹的登山的话，我想也不是一般的辛苦，要想成为英雄看来是真的很困难。



◀从山上往山下望，天哪！那些建筑物简直比蚂蚁还要小。

责编/PALADIN



纹章传说

机种:PS	厂商:ENTERBRAIN
类型:S·RPG	发售日:3月预定

大家现在就随我一起展开文章之旅吧!

800年前在リーベリア大陆建立了四个王国リーヴェ,サリア,カナン,レダ。这四个王国之间保持着均衡的力量平静的度过了800年。然而,信奉邪神ガーゼル的ガーゼル教国的出现破坏了这个平衡。カナン的国王バハヌーク和ガーゼル教国联手发动侵攻リーヴェ的战争。强大的カナン军一路势如破竹,直接兵临リーヴェ王国都城之下。由于リーヴェ名将グラムド大公的顽强抵抗,战争暂时处于胶着状态。此时,一直反对发动战争的バハヌーク的长子アーレス王子向他旧日的好友グラムド大公发出和平谈判的邀请。然而在会谈中,突然闯入会场的リーヴェ守护圣龙ミュース杀死了アーレス王子和グラムド大公。カナン军随即再次发动攻势。由于グラムド大公被害无人支撑战局,リーヴェ王宫陷落了……

转眼时间又过去了3年,グラムド大公之子リュナン站了出来,为了王国和亲父的仇恨,向已将国名改为ゾーア帝国的バハヌーク皇帝宣战。

新的圣战开始了……

リュナン 皇家骑士

17岁时就享有“ラゼリア的少年英雄”的美名。名声传播到公国以外的很多地方,拥有很高的声望。为了解放被ゾーア帝国占领的リーヴェ王国,与负责守卫的オイゲン将军,骑士アーキス,グライス一同发动新的圣战。



►以ラゼリア,ノルゼリア,ゼムセリア,リベリア四个公国为中心形成的王国,受ゾーア帝国(元カナン王国)的侵略而处于毁灭状态。

▼在与サリア的长年战争中消耗了大量的国力,败北后大部分国土化为焦土。幸存的王族躲在边境的诸侯领地里苟延残喘。

▲约200年前,サリア和レダ发动全面战争,但是胜利一方的サリア王族却因为各诸侯在战争里扩张了各自的势力而失去了对国家实权的控制。

◄カナン王国第35代国王バハヌーク将国号改为ゾーア帝国,与夙敌ガーゼル教国联手占领了リーヴェ王国。



和妹妹プラム一起住在ウエルト王国东边开拓者的村子トーラス的战士,特技是使用弓箭给予敌人强力一击。



是大贤者マイオス的女儿,在旅途中为了解救落脚休息的村镇,加入ラゼリア公国军。作为珍贵的回复系角色,在后方医治前方受伤的战士们,使战斗朝着有利的方向发展。

令人期待的本格派 S · RPG 在此登场!

提起《火炎之纹章》,资格比较老的玩家应该会有很深刻的印象。早在 FC 时代,《火炎之纹章》系列就以高度的战略性,中世纪的古风古韵和颇具传说色彩的勇者屠龙的故事吸引着玩家。后来凭借超任的出色性能,更以《圣战系谱》将《火炎之纹章》系列推上了 S · RPG 的最高峰。丰富的职业设定,合理而颇考究的武器相克性,复杂的血缘和特技继承系统抓住了热爱 S · RPG 的玩家们的心。当初打通此 GAME 时,在下也不禁长吁了一声"这才是 GAME!"

是啊。光有华丽的画面,强大的声优阵容,没有好的故事情节,值得花时间去的研究的复杂系统。这样的游戏哪能提起广大玩家的兴趣?而由于《火炎之纹章》能凭借强大的实力傲视群雄。一向做事自信且夸张的任天堂更会再次"出人意料"的在 SFC 已成古董的 1999 年 9 月于 SFC 上推出续作《トラキア 776》。感动!兴奋!热泪盈眶!当时和我一样在心里狂呼过"任天堂真伟大!"的人一定不少吧?

那么今天,在二十一世纪的今天,我们来看看走出任天堂的原《火炎之纹章》系列制作人之一的加贺昭三先生会在硬体性能比 SFC 强大无数倍的 PS 上奉献给大家怎样一款《纹章传说》吧。强于 FC 的 SFC 推出的《圣战系谱》让大家耳目一新,那么现在强于 SFC 的 PS 应该不会让大家失望吧?在缺乏超经典,高难度作品的今天,希望《纹章传说》的出现能给业界注入一针强心剂。大家一起期待 PS 这最后的大作吧!



ラゼリア公国军

作为リーヴェ王国一分子的ラゼリア公国因ゾーア帝国的入侵而灭亡,リュナン公子带领为数不多的家臣与ゾーア帝国殊死战斗,现在正在寻找有力的协力者。

オイゲン

侍奉リュナン的父亲グラムド大公的ラゼリア将军,在 3 年前的战争里担任本国的留守,拥有丰富的战斗经验。在本作中他将作为军师指导ラゼリア公国军的行动。



アーキス 剑骑士

リュナン身边的年轻的近卫骑士。速度与技巧值相当高。拥有强力的连续攻击能力。



グライス 剑骑士

与アーキス一道侍奉リュナン的年轻近卫骑士,与アーキス不同的是他崇尚力量攻击。因此是采取猪突猛进的战法。力量很强但是技巧和速度比较低。

ウェルト王国

位于大陆东南方的新兴王国。由于国王在バルト要塞的战斗中失踪。宰相コッダ将王妃幽禁起来夺取了国家的实权。



ケイト 淑女骑士

可以使用剑和弓,比较特殊的职业,是本作新追加的。受ウェルト王妃リーザ之命保护被追击的サーシャ。



サーシャ 公主

ウェルト王国的王女。被篡夺了大权的宰相コッダ追放中。在逃亡的旅途中与リュナン相遇。帮助ラゼリア公国军对抗ゾーア帝国军。



コッダ

借战争之机控制了ウェルト王国的实权。但是由于他的人望很低,到处都是反对他的声音。为了巩固自己的地位他下令追杀サーシャ公主。

グラナダ私掠舰队

由年轻的领袖ホームス率领的舰队,セネー海的霸者。与リュナン军一起向ゾーア帝国挑战,结果在グラナダの寨被打败。

ホームス 弩英雄

被成为セネー海的霸者的大海贼ファルス提督的儿子。帮助リュナン与ゾーア帝国军对抗。



ガロ 海贼

ホームス提督麾下的干将,擅长使用板斧。力量没的话说。是活跃与战斗最前线的战士。



マルジュ 魔法师

是信奉风与水神的マルス神殿中的大贤者ユーゼンバッハ的孙子。有极高的魔法素质。持有专用的风系魔法。是很强的角色。

ジュリア 剑斗士

是守护开拓者的小村トーラス的旅之女剑士,拥有极强的剑技。持有必杀之剑キルブレート。做为剑士会在战斗中很活跃。



テップスター 重装骑士

ヴォルジェ的战士,孔武有力的身躯在接近战中将发挥其强大的实力。熟悉系列的玩家都清楚重装骑士凭借其厚重的铠甲,超强的防御将在前方为同伴起到肉盾的作用。不过对于魔法伤害的抵抗力比较低。

战略与战术性发挥到了极限的战斗系统

本作借鉴了 FC 版的《火炎之纹章外传》的部分系统，在全体 map 上实行移动，编成，查看敌我情报，购物等指令。



▲移动、情报、市街、编成、系统及自军团状态一目了然。

移动：玩家将在全体 map 上决定本军团的行动，并且采取的是实时移动（皇家骑士团?）。选择了目的地后自军团自动开始移动，在与敌军军团在 map 上接触以后双方立即进入战斗。所以玩家要在与敌军团接触前做好充分的战斗准备，如果满足了特定事件发生的条件，在切入战斗之前双方的人物会进行对话并发生情节。仔细看看对话的内容对玩家理解故事情节有很大的帮助。





▲进行对话后情节发生，ホームズ加入リュナン军团。

仔细考虑自军团如何行动，由于采取即时移动系统，发觉情况不妙再想逃时就来不及了。



▲不光有武器还有回复用的药草和增加防御效果的皮制盾牌。

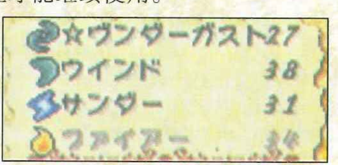
市街：如果本军团所处区域内有城镇或小村的话，就可以实行购物。购入哪些道具和如何分配，使用道具对战局是有决定作用的，所以要认真的考虑。而且资金有限，而道具的种类却很多，包括武器和装备品。武器有传统的剑，枪，斧，弓，魔法与魔法杖。装备品则包括回复道具，装饰品，盾牌和修理道具(?)不要可惜钞票，该买的就买吧。

已经公开的在商店里可以购入リペアハンマ，具备修理耐久度为零已经损坏了的武器的功效。

不要吝啬金钱，要充分购买合适的道具。

注意：①道具都有耐久度的设定，当武器耐久度为 0 时此武器就会坏掉。必须经过修理才能继续使用。

②武器名字前标有☆号的是特定角色的专用武器，其他角色使用不可，以前玩过《火炎之纹章》的朋友，一定很清楚专用武器一般拥有很不错的性能。一定要注意收集专用武器，然后以持有专用武器的角色为中心开始攻略吧。



▲マルジュ所持有的专用风系魔法ヴンダーガスト，但由于他不能使用火系魔法，所以ファイアー以灰体字表示使用不可。

③本作中战死的角色就不能复活了，尽量避免出现战死的情况。这一次是没有《圣战系谱》里的复活杖用的。主角リュナン战死的话将 GAME OVER。所以在出击选择时要考虑角色的防御力。

▲8千元的リペアハンマー是重要道具。

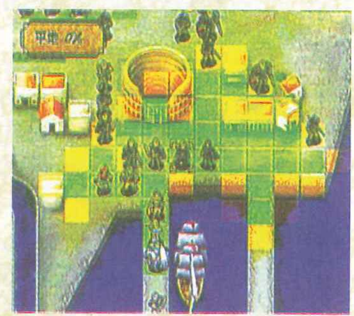
编成：移动到敌军团所处的区域并与敌军团接触时会立即进入战斗编成。因此为了避免临战时慌乱，要在平时就做好准备。将道具合理的分配给各个角色。当与敌军团接触进入战斗编成时，要注意人员出击的选择。不要总安排各位心里认为比较强的人出战。否则那些初期能力值比较低的角色就得不到锻炼了。《火炎之纹章》系列里许多初期很厉害的人成长率不高，要注意这点。有些初期实力一般的角色成长起来是很恐怖的。如《圣战系谱》里的リーフ和ラケシス，一经转职立即成为绝对主力，マスターナイト的威力大家是很清楚的吧，嘻嘻～～～因此一定要将经验值合理分配给各个角色，不要埋没了最强角色哦。



▲在出击选择画面玩家可仔细选择自军此战出击的角色，并合理分配持有的武器和装备品。

合理分配道具给善于使用该系武器的角色。

战术 MAP：与敌军团接触并开始战斗后进入的模式，与《火炎之纹章》以前各代的战场相似，地形比较复杂。民家，宝箱，商店，储存所，斗技场，湖泊，海洋，森林和山脉应有尽有。在回合制的战斗里可以充分考虑战术安排，以最小的代价达成胜利条件。这也是《火炎之纹章》系列一贯的传统。下面向玩友们介绍一下本作的详细战斗系统，大家可以对比一下与以前各作的异同点。



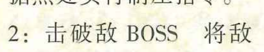
▲斗技场、民家在地图上一目了然，地形效果的提示也有如前作。还有船只，登陆战?

战术 MAP 基本上与前作一样。

胜利条件：系统提示个玩家的本关CLEAR的条件。达成后本关结束战斗。基本上包括以下几种情况。



▲此关的胜利条件是打倒コッダ军团的军团长ドメス。



1：占领制压点　将己方军团长移动到敌军团的据点处实行制压指令。

2：击破敌BOSS　将敌军团长的HP减为0，则不论战场里敌军团还有多少单位可以战斗都会判定为己军团胜利。

3：敌军团全灭　最明了的胜利条件，不用做过多的考虑只要将敌军团所有单位都杀光就可以了。砍砍砍……嘿嘿～～"打倒战争狂！！"（正义的呼声）……好怕怕。那大家就尽量温柔的拆散他们可怜的生命吧。



▲选择好攻击武器后系统会详细给出双方的战斗资料。

攻击：就是去砍敌人单位（又砍？……怒）哦！就是发动攻击。本作和以前各代一样可以选择战斗动画的表示方法。真实制的战斗画面十分华丽，是以前FC，SFC所不能比拟的。不同的职业，人物，所使用的武器，发动特技，战斗所处地形的不同，所表现出来的动作，细节也会随之变化。大家要是觉得观看没场战斗的动画很浪费时间的话还可以选择简易制。战斗发生时不会转换画面，双方在大地图里直接对砍。砍砍砍……嘿嘿～～（还砍？……我看都看累了）要注意的是武器的相克性。剑克斧，斧克枪，枪克剑，弓对空。经常保持己方单位使用优势武器作战。



对话（はなす）：两个特定的角色相邻时就会出现对话的指令。实行指令后发生对话的情节，包括说得敌方角色，得到新道具，角色间的好感度上升。



◀リュナン与他的恋人候补サーシャ对话，双方好感度上升。

访问（访ねる）：己方角色移动到民家所在位置出现的指令。实行后效果包括新同伴加入，得到新道具，打听到各种各样的情报。



◀注意有些民家是必须由特定角色访问才会发生情节。

回复：受伤的同伴应该及时为他回复损失的HP。因为在本作里战死的同伴是不能复活的（没有《圣战系谱》里的复活杖）。恢复的手段有以下几种：



▲使用道具是回复的基本手段。

1：使用药草（やくそう）和回复药剂（いやしのしずく）等回复道具。

2：在寨子或者民家等地形上待机至下一回合。

3：使用回复系的魔法杖。要注意的是使用回复杖的话是不能给自己回复HP的。所以最少限度的携带回复类的道具是必要的。



◀不注意回复会导致角色阵亡。

开锁（カギ开け）：将携带有特定钥匙的盗贼移动到宝箱所在的位置，就可以实行开锁的指令来获取宝箱中的珍贵道具了。注意在宝箱比较多的战场里不要过早的结束战斗，应该尽量多的拿取宝箱里的东西，这些道具一般都将对战局的发展起作用的。有些是只有这一次机会得到的，所以一定要到手。另外当获得新道具时如果该角色的物品栏已经满了，新入手的道具会自动放到输送队里。输送队里储存的道具可以在编成，储存所和军团长处自由存取。

乘马和降马（乘る，降りる）：骑士，飞兵等马上单位特有的指令。在某些城内战的战役里，在马上是不得进入战场的。所以应该让他下马来（当然也可以干脆就不带他去砍，嘻嘻～～因为马上单位下了马能力值会下降的）。当他退出了马上移动不可的地形时，可以根据情况考虑是不是该上马后再战斗。


▲在马上移动有许多限制，要进入移动不可的地形必须先下马。

制压：自军军团长特有的指令。当胜利条件是制压敌据点的时候就必须将自军军团长移动到要制压的地形上行使制压指令。

门攻击：本作新追加的指令。这一次城门再不是由盗贼打开，必须派己方单位去破坏。当城门的耐久度被降到0时才能派己方单位攻进敌城（信长野望？？哈哈～～～）。这样一来攻城战的难度有所上升，战术性进一步加强了。

战斗开始时的初期配置如图，必要的话可以将重装骑士作为肉盾放在前方吸引敌单位的注意力，其它单位伺机而上。全面考虑战场上的地形，己方及敌方角色的强度，安排好战略战术。



下面将向各位详细介绍一下本作中的人物的属性！

LV：当前等级
EXP：当前经验值，满 100 时升级
MV：移动力
ATC：装备武器后的攻击力
RNG：装备该武器的射程
HLT：装备武器后的命中率
CTR：装备该武器后的必杀率
DEF：对物理攻击和魔法攻击的抵御力
SPD：攻速，比对方高出很多时追加异词攻击
STR：力量，影响装备武器后的攻击力
SKL：技巧，影响命中率和必杀攻击的发动率
AGI：速度，影响回避率和攻速
DEF：守备，对物理攻击的抵御力
MAG：魔力，影响魔法攻击力和魔法防御力
LUK：运气，影响回避率和对必杀攻击的回避率
WLV：武器等级，很重要的数值，所有武器都有它最低要求的武器等级参数。只有到达了该等级才能使用相应等级的武器。一般高级武器肯定是比较强力的武器。在这里要附带说一下的是这个设定用回了《火炎之纹章》一代的系统，《圣战系谱》是由血缘和职业影响武器等级的。《トラキア 776》里则是通过累计该类别武器的使用次数来提升武器等级的。
WP：该角色的综合战斗力
JOB：角色的职业类别。分为步兵系和骑士系。
WPN：可以使用的武器类别。
SKILL　该角色会的特技，这是要重点说说的。持有特技一般分为两类，即战斗特技和效果特技。战斗特技在战斗中按一定的几率发动，发动以后会获得更大的战斗效果。如《トラキア 776》里的マリータ由于在后期可以学会流星剑（5回攻击）而成为绝对主力。效果特技则是在满足发动条件以后就一直发挥效果的。如カリスマ（支援）。还有一个比较特殊的就是跳舞娘（踊り子）特有的职业特技跳舞（おとる），可以使本回合行动终了的单位获得追加的一次行动机会。特技绝对是玩家们要重点注意的事情，持有强力特技的人应该重点培养，而盗贼，跳舞娘这些特殊职业由于职业特技极富魅力也应该加以保护。

▶大家参照此图掌握各人物属性值。

本作已公开的特技有三个：サーシャ的给予同伴特殊的支援效果，ガロ的海上战斗力上升，アーキス和グライス的作为剑士（下马）时攻击力上升。大家可以在游戏出来以后看看还有些什么特技。如作为系列传统的流星剑，月光剑和太阳剑。绝对无敌的重装骑士的盾牌防御，还有连击，突击等追加攻击次数的特技。（大期待啊～～）以后本刊还会对此做更详尽的报道。



▲作为剑士时战斗力上升。



▲给予同伴特殊的支援效果。



▲在水上战斗力上升。

各地形移动力消费一览：给出该角色在各种地形上移动所需要消费的移动力，对玩家考虑战术安排有提示作用。不能想象骑士在森林里和敌人打游击战吧？根本就跑不起来啊。注意标“—”的地形表示进入不可。



个人详细资料：标明该角色的恋人，亲友以及是否可以转职，转什么职。这一次的《火炎之纹章》里有男女角色间相恋的设定。《圣战系谱》就是这个系统让在下如痴如醉，欲罢不能的。不过这次好象没有结婚后生后代的设定，不用像《圣战系谱》里要考虑血缘，特技，武器的遗传。这样的话很可惜啊，让人没有玩第 2 遍第 3 遍的动力了。不过已经确定了的是恋人和亲友之间是有命中绿和回避率上升的支援。必杀率是否也会上升现在还没明确。不过照理应该是会有这方面的支援效果的。

成长履历：详细画出该角色在 LV。UP 时各能力值的成长曲线。方便大家观察该角色的成长类型是攻击型，防御型，魔法型，速度型还是万能型！还有他是早熟型还是晚熟型。这对决定出击角色和分配经验值有很大的帮助。



战斗记录：该角色的战绩一览包括在各种地形上杀掉的敌方单位数量、种类以及对应所使用的一种武器或几种武器杀掉的敌人数量。

可以看出，本作对以前各代《火炎之纹章》都有所借鉴，不过由于大量导入 FC 上《火炎之纹章外传》的系统使难度有所降低。盾牌，首饰等提升防御效果的的道具出现后势必使战斗难度下降（让防御高的角色去做肉盾）。不过凭借《火炎之纹章》拥有的极高人气度和高难度的美名（?难还美？）一定可以使本作获得大销量的。哈哈～～～加贺先生的这招棋我看走的挺对。“既然任天堂不可能在对手机种的 PS 上开发人气作品的续篇，那就由我来赚这票吧……”



罪恶克星X

全角色人物资料及连续技

作为2000年最受欢迎的2D对战格斗作品，在广大的对战游戏迷中有不少的FANS。应读者的强烈要求，现公布所以角色的人物资料，以及他们最强的连续技。

另：连续技中的招数使用方法可在DC版中直接查看，或者购买本刊制作的“电子游戏广场24”。

连续技中短语简易说明

C＝CANCEL；JC＝JUMP CANCEL；HJC＝HIGH JUMP CANCEL；RC＝ROMAN CANCEL(攻击中三个攻击键同时按，消费50%气槽)

个人档案：
姓名：SOL BADGUY 身高：182CM
血型：不明 体重：74KG
出身：美国 生日：不明
兴趣：听QUEEN的歌曲
最重要的东西：QUEEN的唱片
讨厌的东西：努力
性格：沉默寡言，只说最低必要限度的话语。他的这种性格也反应在了一切行动上，无论是攻击也好、反守也好，都是一击必中。虽然对人很冷默，但却并不是恶徒。
故事：

过去曾被做为生物兵器的实验样品，他一边躲避那段经历一边踏入了人类社会。他的战斗能力远远凌架于人类之上，而且他所拥有的半永久性的生命活动也很强劲。为了避免再次出现像自己一样的牺牲者，他要完成抹消全部的兵器开发者以及兵器的使命。于是，他一直持续的流浪的生活。ジャスティス死后，位于各地的ギア全都失去了司令塔，一全部都停止了活动。但是，现在又听到了有关他们开始复苏的情报。

连续技：
1. 前冲下蹲K→下蹲S→近距离(C)→Bリヴォルヴァー(1段目RC)→(落下中)跳跃S→下蹲HS(JC)→跳跃S(JC)→跳跃{S→HS(C)→Vヴァイパー(HS)→追加攻击}
2. ぶつきらぼうに投げる→下蹲HS(JC)→跳跃S(JC)→跳跃{S→HS(C)→Vヴァイパー(HS)→追加攻击}
3. ダストアタック→跳跃{S→HS(C)→Vヴァイパー(HS)→追加攻击}
4. 下蹲K→近距离立S→➡+P→近距离立S(C)→Bリヴォルヴァー→站立K(C)→Bリヴォルバー→站立K→下蹲HS(JC)→跳跃S(JC)→{S→HS(C)→Vヴァイパー(HS)}
5. (防御等级MAX)ぶつきらぼうに投げる→下蹲HS(近距离フォルトレスC)×4(C)→ガンフレイム→前冲下蹲HS(JC)→跳跃S(JC)→{P→HS(1段目C)→Vヴァイパー(HS)→追加攻击}→(着地)➡+HS

个人档案：
姓名：KY KISKE 身高：178CM
血型：AB型 体重：58KG
出身：法国 生日：11月20日
兴趣：收集茶杯
最重要的东西：大家的笑脸
讨厌的东西：卷曲的东西
性格：工作认真，对人以及自己本身的道德观念都十分正直，属于那种认真且一边倒的性格。弃满正义感且扶弱助贫的姿态宛如是个模范人类。但是反过来，他这种性格容易对规则和秩序紊乱的东西抱有过强的嫌恶感，因而也存在着格外脆弱的性格。虽然对自由抱有潜在意识，但是本人却没有察觉出这点。
故事：

自幼便很高的声望，发觉自己有做为剑士的才能的他在16岁时便当上圣骑士团的团长，可以算得上是位天才。在大战已经终结的现在仍为了守护人类的和平而隶属于治安维持机关。在前大会时，ジャスティス的留言中提到，自己心中所谓“正义”的东西只不过是为了自己合适，方便而已。现在，对于在恶之信念的根源中生存着的他来说，已经不能否定或肯定ジャスティス的这种说法了。于是，对这种说法心存芥蒂的他为了要再次确认真正的“正义”而决意开始旅程。

连续技：
1. 前冲立K→➡+P→近距离立S→站立HS(C)→スタンディッパー
2. ダストアタック→跳跃{HS→S×2→P→S}(JC)→{S→HS(C)→ヴェイパースラスト(HS)}
3. クレシェントスラッシュ→跳跃S(JC)→{S→HS(C)→ヴェイパースラスト}
4. 通常投げ(RC)→前冲近距离站立S→下蹲HS(C)→ヴェイパースラスト(HS)
5. (防御等级MAX)通常投げ(RC)→下蹲HS(C)→ヴェイパースラスト→前冲近距离站立S(JC)→跳跃{K→S}(JC)→{S→HS(C)→ヴェイパースラスト}

个人档案：
姓名：MAY 身高：158CM
血型：B型 体重：47KG
出身：不明 生日：5月5日(被捡到的那天)
兴趣：想ジョニー的事情
最重要的东西：ジョニー
讨厌的东西：秃头
性格：活泼、开朗，喜欢恶作剧，很有朝气的女孩子。而且是那种以自己喜欢的异性(ジョニー)为中心来衡量事物的价值的恋爱暴走狂。(对于她来说，即使将全人类和ジョニー放在天秤左右两侧的话，那么ジョニー那一方还是会重一些)。这种女生却拥有着从外表上看不出来的，无法想像的怪力，她用一只手便可以累而易举的举起锚。思考方式纯属孩子的类型，如果任起性来，那么谁也拦不住。
故事：

自小便无依无靠的她被“快贼”ジョニー捡到，而且被叫做メイ。在做为义贼而活跃着的生活过程中，她渐渐被ジョニー内在的优点所吸引，并且深深的爱上了他。从那以后，她的人生全部都是为了ジョニー一人而过了。

在前大会中与ジョニー再次相见的她，每天都被幸福包围着。这时，马上就要迎来他的生日了，不仅仅是感谢他平日对自己的照顾，而且也想做为一名女人来为他送上礼物，所以，这次的奖金便成为了她的目标。

连续技：
1. 前冲下蹲K→近距离站立S(C)→究极のだだっこ
2. (画面端)➡+P→近距离站立S(JC)→跳跃{S→HS}→(着地→)跳跃{K→HS}→(着地→)跳跃{K→HS}→レステイブローリング

3. オーパーヘッド・キッス→跳跃{S→HS}→(着地→)跳跃{K→HS}→(着地→)ハイジュンプ{K→HS(C)→レステイブローリング}
4. ダストアタック→跳跃{HS×2→K→P→K→S→HS}
5.(密着でPの拍手で迎えてください设置)下蹲K→近距离→グレート山田アタック→(P拍手で迎えてください发射)→站立P→近距离站立S(JC)→各种追击

个人档案:
姓名:MILLIA RAGE 身高:169CM
血型:B型 体重:48KG
出身:俄罗斯 生日:因为是孤儿,所以不明
兴趣:追赶小猫
最重要的乐西:贞操
讨厌的东西:ザトー、脱落的头发
性格:沉默、冷酷的性格。对任何事情都没有兴趣,而且是对任何事情都抱有极其冷静的反应。也许是因为在暗杀组织中长大的缘故,她自己并没有意识和感觉到自身是“女性”这个事实。基本上是根据自己得失来判断事物,而且很少为某事而犹豫不决。她的思考样式宛如机械一样。但是,她并非完全失去了人类的本性,有时也会用真正的自己来否定排他性的思考,而且有时也会为了某事而苦恼。
故事:
自幼便失去双亲的ミリア被アサシン组织领养,并被教授了使用头发的特殊能力。但是,她内心中仅存的一点善意非常抵抗扼杀无罪的人类,所以她脱离了组织并开始逃亡生活。比起逃亡生活来,被追杀的她觉得将组织毁灭则是一件更有效率的事情,所以她参加了前大会。(因为组织的头目ザトー会出场)。结果,她的计划成功了。在前大会中获得自己的她终于能够与常人一样的过平稳的生活。但是,她心中还有一个完全无法抹去的芥蒂。那便是对于变得像废人一样的ザトー的想法。那是一种为了自己的生存而使得组织中的“师傅”再也不能恢复成原样的罪恶感。而且,她也很害怕没有完全绝命的ザトー会有一天再次站在她的面前。这些复杂的感情无法在她的内心中得以消化,从而使得她无法得到真正的安心。不久,她的苦恼得出了一个结论,她要给与ザトー最后的一击。
连续技:
1. ➡+K→下蹲K→下蹲S→近距离
2. 前冲下蹲K→下蹲S→下蹲HS(ハイ跳跃C)跳跃{S→P→S→HS}→(着地)➡+P(1发目)→下蹲HS(ハイ跳跃){S→P→S→HS}
3. バッドムーン➡+P→下蹲HS(ハイ跳跃C)→跳跃{S→P→S→HS}→(着地)➡+P(1发目)→下蹲HS(ハイ跳跃C)→跳跃{S→P→S→HS}
4. 通常投げ→前冲➡+P→下蹲HS(ハイ跳跃C)→跳跃{S→P→S→HS}
5.(画面端)下蹲K→下蹲S→站立HS(C)→エメラルドレイン→下蹲HS(ハイ跳跃C)→各种追击

个人档案:
姓名:ZATO-1 身高:181CM
血型:A型 体重:68KG
出身:西班牙 生日:1月28日
兴趣:听懂花的语言
最重要的东西:自尊心
讨厌的东西:女人
性格:冷酷且残虐的暗杀者。语气中就表现出了绝不会将对手对等看待的姿态。但是,这些只是籽 极力保护自己的一种伪装而已。实际的他也只不过是个以小心为核心的普通男性而已。本来,在他心底之处也存在着善意。
故事:
アサシン组织的头目,他拥有能够“自在的操纵黑暗的能力”。过去也只是个普通的杀手而已。由于他使用了被禁止使用的咒法才得到了现在的地位。但是,由于大前大会时反复进行激烈的战斗,所以黑暗之力已经超过了本体的准容量,因而变成黑暗之力来支配ザトー自身。乘入ザトー身体的暗影知道自己是被用作兵器而制造出来的。他一边被杀戮和破坏等灭亡性的冲动驱使,一边意识到了自己的本能。于是他渐渐的成长为拥有自我思考意识的“人”,这种意识已经和创造出自己的人的意识没有任何关系,总之是得到“心”这种力量。但是,诞生出来的这个“心”绝对不会被人类所承认,因为孤独感又覆盖在了心中。不久,为了寻找同胞,他也参加了此次的大会。
连续技:
1. 站立K→近距离站立S→下蹲S→近距离(C)→アモルファス
2. {移动攻击→前冲近距离站立S→➡+P}×2→移动攻击→前冲近距离站立S→下蹲HS(C)→アモルファアス
3. ダストアタック→跳跃{HS→K→K→P→K→S→HS}
4. ドリルスペシャル设置→跳跃HS(发动)→アモルファス
5.(防御等级MAX画面端)ダムドファング→下蹲S→下蹲HS→前冲➡+HS×2→前冲下蹲HS(C)→アモカファス

个人档案:
姓名:POTEMKIN 身高:245CM
血型:O型 体重:656KG
出身:浮游大陆ツエツプ 生日:10月18日
兴趣:画画
最重要的东西:怎么踩也踩不坏的笔箱
讨厌的东西:不能耐住40吨以上的笔压的铅笔
性格:是个自尊心很高且十分诚实的人。那种巨汉竟然有着意想不到的温柔的性格,他对自然拥有站丰富的爱。与任何事情相比,他更注重义气,是那种即使自己忍耐痛苦也不能让别人忍耐痛苦的人,一面对逆境而压力敢于勇往直前。绝对不是为了要恶意伤人才挥动他的双重拳的。
故事:
ツエップ是拥有超巨大飞空艇的军事国家。而且也是唯一一个保持着科学文明的国家。做为士兵而被雇佣的他为了解救其他被当做人质的士兵而在上级长官的命令下参加了前大会。虽然不是他的本意,但他得知这样做会推动武装政变的计划之后,他成功的夺回了平和性的自治权。
在前大会中得到自由之身并完成国政的净化的ポチョムキン,在之后也依然为维持国家的治安而持续贡献着力量。但是突然有一天,大总统再次授与了他秘密的命令,其内容例是要保护现在正在悬赏的ギア不受仇家的追杀。他在没有考虑命令的真正意义的状态下便决定接受这项任务。
连续技:
1.(画面端)跳跃HS→(C)→ヒートナックル~ヒートエクステンド(RC)→➡+HS(C)→ヒートナックル~ヒートエクステンド
2. タストアタック→跳跃(HS×2→S→HS)
3.(画面端)ポチョムキンバスタ→站立S(C)→ヒートナックレ~ヒバートエクステンド
4. ハンマフォール(RC)→站立HS(C)→ヒートナックル~ヒートエクステンド
5. ガイガンター~ガイガンチイックブリッド(RC)→站立HS(C)→ヒートナックル~ヒーエクステンド



个人档案:
姓名:CHIPP ZANUFF 身高:183CM
血型:B型 体重:67KG
出身:据说是日本,其实是美国 生日:2月9日
兴趣:做梦
最重要的东西:睡觉

讨厌的东西:赌徒、黑手党
性格:血气方刚、战斗欲望很强烈。基本上是"弱者就要死"这种思考方式。即使决定了什么也要再进行短暂的考虑,在战斗中,能够动用敏锐的洞察力来进行深刻观察。但是,现在仍在遵循亡师的教诲而努力抑制性急的部分。而且十分想要向那些求助的人们伸出援助之手。因为师傅是日本人,所以他对日本的文化抱有深厚的兴趣,而且脑中膨胀着许多自己歪曲的想象。
故事:

少年时期的他曾经隶属于黑手党,但是,因为他自己也沉迷于毒品而最终无法进行工作。被利用完的チツプ要被组织处死,幸亏后来成为他师傅的忍者救了他的性命。深存感激之情的チツプ第一次真正的与别人进行心灵上的沟通。但是有一天,他的恩师被组织杀害了。从心底冒出怒火的チツプ发誓要向组织报杀师之仇。

在前大会中没能取胜的他在经过坦率的反省到自己的不足之处之后,又再次开始了彻夜不休的修行。而且,当ジャステイス死在面前之时,他意识到要从那些进行大量杀戮的妖怪不解救出人类,于是开始摸索真正的"救世手"。这时,他听到了ギア的情报。
连续技:
1. 下蹲 K→近距离站立 S→站立 HS(C)→冽掌 ~ 麓碎 (RC)→ダッシユ近距离站立 S→远距离站立 S→下蹲 HS(近距离フォルトレス(C)→跳跃 K(JC)→IK→S(JC)I→(HS(2 发目 C)→β ブレード)
2. 前冲下蹲 K 近距离ち S→站立 HS(C)→α ブレード (RC)→➡+HS(JC)→跳跃{K×2→S}(JC)→{K×2→S}(JC)→{HS(2 发目 C)→β ブレード}
3. 下蹲 HS(カウンターヒット)→➡+HS(JC)→跳跃{K×2→S}(JC)→{K×2→S}(JC)→{2 发目 C)→β ブレード)}
4. β ブレード (1 发目 RC)→➡+HS(JC)→跳跃{K×2→S}(JC)→{K×2→S}(JC)→{HS(2 发目 C)→β ブレード}
5. 穿踵 (RC)→(落下中)跳跃 S→(着地)站立 HS(JC)→跳跃{P→K→S}(JC)→{P→K→S}(JC)→{HS(2 发目 C)→β ブレード}

个人档案:
姓名:FAUST　身高:282CM
血型:不明　体重:55KG
出身:不明　生日:不明
兴趣:不明
最重要的东西:不明
讨厌的东西:不明　性格:不明
故事:

过去的他曾经拥有一颗善良的心,而且曾经是一位算得上是世界最棒的外科医生。

但是突然有一天,由于一个意想不到的治疗事故而使得一位少女患者死亡。从那件事情以后,他就变成了一个令人恐怖的杀人狂,无数无辜的生命就葬送在了他那双残虐的手中。因此,他被逮捕并被投入了次元牢。但是,在前大会中得到释放的机会的他,再次恢复了本来的人格。

恢复善良记忆的他为了惩戒自己至今所犯下的罪行而想要亲自结束自己的生命。但是,"死"虽然能够偿还一切,但对于现在的他来说,"死"只不过是想要"逃跑"的一种懦弱的选择。有一天,他得知过去那个少女的死并不是简单的医疗事故,而是由第三者设计的杀人。见到事实轮廓的他想要追查该事件的谜底,于是,在追查过程中,他选择了尽可能多的"救助人命"这条新的道路。
连续技:
1. 站立 P→近距离(JC)→跳跃{⬇+K}→(着地)站立 K(JC)→跳跃 K(JC)→{K→S→HS}
2. 通常投げ(RC)→站立 K(JC)→跳跃 K(JC)→{K→S→HS}
3. ダストアタック→跳跃{HS×2→P→K→P→K}(JC)→{K→S→HS}
4. (对空)➡+P(カウンターヒーヒット)→ダッジユ站立 K(JC)→跳跃 K(JC)→{K→S→HS}
5. ➡+HS(カウンターヒツト)→レレレの突き ~ 引き弃し→近距离站立 S→下蹲 HS→枪点远心乱舞 (RC)→前冲站立 K(JC)→跳跃 K(JC)→跳跃 K(JC)→{K→S→HS}

个人档案:
姓名:梅喧　身高:162CM
血型:B 型　体重:45KG
出身:毁灭前的日本　生日:3 月 5 日
兴趣:酒
最重要的东西:美丽
讨厌的东西:狸的装饰品
性格:不逊于男人的、纯粹的格斗家。因为某种目的而舍弃了自己是女人的这种事实。头脑容易充血,是那种先行动后思考的类型。但率自己的主义主张,对那种使人产生对立的东西要争辩得分出黑白才肯罢休。但是,如果要是对手讲通道理的话,那么她也会承认。
故事:

在日本被袭击时,她所见到的是周围燃烧着的熊熊火炎,以及朋友和亲人血肉模糊的姿态。这些恶行全部都是由ギア造成的,而且当时映在她眼帘的还有一个人,那便是被异形的侵略者们包围着的一个男人。那个男人被火炎和ギア民围着,可怜的她自小就要冷静的面对这一切。而且当时她强烈的感觉到"这家伙就是敌人"。经对不会抹去当时记忆的她至今仍在继续追踪着"那个男人"。
连续技:
1. 前冲下蹲 K→近距离站立 S→近距离→ダツシユ➡+P→近距离
2. ダツシユ下蹲 K→近距离站立 S→站立 HS(C)→连ね三途渡し
3. ダストアタツク→跳跃{HS→S×2→S→P→K}(JC)→{S(C)→妖斩扇}
4. 裂罗(RC)→➡+P(2 发目 JC)→跳跃 K(JC)→{K→S(C)→妖斩扇}
5. (画面端)通常投げ→➡+P(2 发目 JC)→跳跃{P→K}(JC)→{S(C)→妖斩扇}

个人档案:
姓名:藏士绿纱梦　身高:168CM
血型:B 型　体重:不明
出身:中国　生日:2 月 8 日
兴趣:料理、观察、研究
最重要的东西:厨房、青春、美男子
讨厌的东西:优柔寡断的男人、愚昧无知
性格:非常讨厌优柔寡断的软弱者,有点神经质的性格使得她强烈的以自我为中心。(但是,经常拜倒在美男子的脚下)。从不强烈的坚持一贯的主张,经常谈论美学。虽然猛的一看像是理想论先行的妄想者,但实际上却能够从视点中敏锐的观察自己和别人,是位超现实主义者。但是,她绝对不会让别人邮到她真正的姿态,与别人在一起时也只是学习拳法而已。在见到残酷的现实之后除了自己,她不相信任何人。
故事:

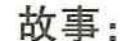
在中国,争夺第一、第二的大饭店是"妃悠磨"和"华坚"。虽然是对各自味道的一种评判,但是其本质却是完全不同的,"妃悠磨"的方针是以爱情来进行调理,从而给与来此吃饭的人们幸福。而"华坚"则是与金钱挂钩,他们通过准备优质的材料来提供美味的菜肴。虽然两者的体制像是水和油之间的不相容,但是这两家是任何厨师憧憬,赞赏的门名。纱梦也是一位为了要名留史册而进行日夜修行的厨师。

做为君临相同的料理界的高处的纱梦对这两家都没有兴趣。对她来说完全感觉不到两者之间的对立关系。因为对于纱梦来说,制作出任何人都想吃的料理便是全部,至于制作料理的过程和材料的

好坏以及两家的政策等东西都是微不足道的。但是，为了要证明她一贯坚持的理论，她有必要建筑一个自己的店。因此，这次大会的奖金便是她的目标。
连续技：
1. ダッショ下蹲 K→近距离站立 S→下蹲 HS(2 发目 C)→龙刃 ~ 剑楼阁 ~ 逆鳞
2. 前冲下蹲 K→近距离ち S→下蹲 HS(2 发目 C)→龙刃 ~ 剑楼阁 ~ 逆鳞・强化版→(着地)ダッシユ远距离站立 S(JC)→空中龙刃 ~ 剑楼阁 ~ 逆鳞
3. ダストアタツク→跳跃{HS×4(C)→龙刃 ~ 剑楼阁 ~ 逆鳞}
4. (ガードルベル点灭)通常投げ→跳跃{S(JC)→HS(C)→龙刃 ~ 剑楼阁 ~ 逆鳞}
5. 前冲下蹲 K→近距离站立 S→➡+HS(2 发目 RC)→(落下中)跳跃 H→(着地)下蹲 K→近距离站立 S→远距离站立 S(JC)→空中ダッシユ{P×3→HS}→(着地)下蹲 K……

个人档案：
姓名：JOHNNY　身高：184CM
血型：O 型　体重：72KG
出身：美国　生日：10 月 24 日
兴趣：寻找好女人
最重要的东西：珍藏的吉它
讨厌的东西：拘紧的家伙
性格：虽然从外表上看是那种不值得信赖的家伙，但这正是他华丽的布局，其实他是一个很有才干的人，知识和经验都很渊博。于是，无论被逼到何种境地，他都能不慌不忙的突出重围。
故事：
13 岁时，唯一一位给与自己爱的父亲被キア杀害，于是成为了战争孤儿。而且，自小便不对别人敞开心扉的他，在经历了失去爱的恐怖之后而变得更加的孤僻。但是有一天，他得知世上还有许多和自己相同境遇的孤儿，于是他意识到，那些孤儿们也并非能够走上和自己相同的单身之路。自此以后，ジョニ一继承了父亲的意向，从而成为了想要给与别人爱的"快贼"ジョニ一。但是，他没有告诉任何人他的这种决意。对于他来说，无论是人类也好、动物也好，只要是孤独的，那么他就有使命要去救助他们，其对象即使是ギア也不会例外。为了要确认他这种必要，他决定参加这次的大会。
连续技：
1. 下蹲 K→下蹲 S(C)→ミストファイナー(LV2)→"それが俺の名だ"
2. 下蹲 K→近距离站立 S→近距离→グリターイズゴールド
3. ➡+P(JC)→(K→S)(JC)→{P→HS(C)→空中ディバインブレイド}
4. ダストアタック→跳跃{HS→HS→K→}{P→K→S}(JC)→{P→HS(C)→空中ディバインブレイド}
5. (画面端カードレベル MAX){投→站立 HS→［ミストファイナー→构えキャンセル→➡+HS］×2(JC)→{K→S(JC)→S→HS}

个人档案：
姓名：AXL LOW　身高：179CM
血型：B 型　体重：78KG
出身：英国　生日：12 月 25 日
兴趣：台球
最重要的东西：年轻时代的女朋友(惠)
讨厌的东西：说教
性格：典型的乐天派。经常草率的解决事情，从不深思熟虑的进行思考。除了这种马马虎虎的性格之外还很好色。但是实际上能够冷静的观察事物，并且拥有进行分析的能力。(不过，因为与自己的生活样式不符，所以不能踏实的生活)。拥有比别人多一倍的人情。而且十分讨厌"死"的存在，所以无论面对什么样的恶徒都不会进行夺命的制裁。



故事：
アクセル是 20 世纪的人类。出生于贫民街的他为了将街道从暴力团的手中解放出来而亲自投入进了该世界当中。凭借着超人的运动神经，他在短短的半年间便达到了目的，而且没有杀害任何一名对手。在那之后，因为意外的事情而飞跃到了 150 年以后的舞台中。
在前大会结束之后，不能够返回到以前时代的他又前往到了另一个时代，但是经过一年的时间之后，他现在又再次返回到了这次的舞台中。(但是，在此之前他自身已经历了 3 年的时间)。虽然他一直过着流浪的生活，但也并不是不能掌握任何线索。所谓的那种线索便是和自己有着相同体质的人类一定会出现在自己前往的时代中。アクセル想要通过追寻"那个男人"的存在而抓住返回到以前时代的机会。而且他已经嗅到了"那个男人"的味道。
连续技：
1. 下蹲 K→近距离站立 S→近距离(C)→锁闪击 ~ 曲锁击
2. 弁天刈(HS)→アクセルボンバー(RC)→近距离站立 S(JC)→跳跃 K(JC)→(着地)跳跃 HS(C)→アクセルボンバー
3. ➡+P→近距离站立 S(JC)→アクセルボンバー(RC)→空中前冲{HS(C)→アクセルボンバー}
4. (画面端ガードＬベル MAX)近距离站立 S→ゾ+HS→弁天刈(HS) ~ アクセルボンバー(RC)→［近距离站立 S(JC)→アクセルボンバー］×4
5. (画面端)通常投→［近距离站立 S(JC)→アクセルボンバー］×2→近距离站立 S→下蹲 S(JC)→跳跃 K(JC)→(着地)跳跃 HS(C)→アクセルボンバー

个人档案：
姓名：御津暗慈　身高：183CM
血型：B 型　体重：68KG
出身：毁灭前的日本　生日：1 月 1 日
兴趣：能够使身体激烈运动的体育项目、旅行
最重要的东西：信念、自由
讨厌的东西：天邪鬼、谬论
性格：格斗类型是由以"舞"为机轴的华丽之技为根源而构成的，与谬论相比，他是那种凭感觉行事的热血汉类型，是位动、静混在人物。虽然坦率且不考虑前后的行动模式很眼，但是他这种类型与乐天派还不太相同，单纯的讲，他更加缺乏深思熟虑的行动。虽然不是特别的标榜正义感，但是对于扭曲的事情和自己不能理解的事情也会表现出反感。虽然经常采取将别人当成傻瓜的态度，但这也正是他的可爱之处。
故事：
他继承了日本人的纯粹的血统，而且是仅存的末裔之一。这个时代的日本人很看重存在本身，因而强烈的进行世界性的环境保护活动。总之不会被别人做为一般的人类来对待。在现存的日本人当中，有接受这种体制的，也有拒绝这种体制的，他就属于后者。比起种族的保存来说，他更想得到现状态的自由。于是他伪装了自己的人种，并且为了某种目的而开始了旅程。他要去追踪那些毁灭的异形侵略者，并且追踪造出那些异形侵略者的"那个男人"。但是，其动机并不是因憎恶而要复仇而已。
连续技：
1. 下蹲 K→站立 K→近距离站立 S→近距离(C)→风神(S)(RC)→［前冲下蹲 P→近距离站立 S(C)→阴］×3→一诚奥义"彩"
2. ダストアタック→跳跃{HS→S×2→HS×2}(JC)→{K→S→HS(C)→针・贰式}
3. 红(2 段 RC)→近距离站立 S(C)→阴→ハイ跳跃{K→S→HS}(RC)→跳跃 S→近距离站立 S(C)→阴
4. 前冲近距离站立 S×3(C)→一诚奥义"彩"→阴→一诚奥义"彩"
5. (画面端)戒(P)→［近距离站立 S→风神(S)］×3→站立 K→近距离站立 S(ハイ跳跃 C)→跳跃{S→P→S}(JC)→{K→S(C)→针・贰式}



个人档案:
姓名:VENOM 身高:179CM
血型:A 型 体重:66KG
出身:英国 生日:因为是孤儿,所以不明
兴趣:读书、国际象棋
最重要的东西:ザトー、体贴
讨厌的东西:血、仇视ザトー的人
性格:虽然是暗杀者的立场,但他却有着温和、直率的性格,不能隐藏任何事情。能够冷静的对待任何事情,属于思考型。因为从小就在不能给与感情的环境下长大,所以他对人生不持有特别的目的意识,只是继续活着这种事实而已。(那是因为一直在无意识的追求自己的存在意识)。因为讨厌无概念的、直觉性的杀人,所以他只会完成被授与的任务,不会进行工作以外的杀生。
故事:
自幼便成为孤儿的ヴェノム被アサシン组织捡到,于是使成为了该组织其中一员。但是,他的内在性格并不能发挥做为暗杀者的才能,于是只是在感觉不到自分的价值的状态下而虚度岁月。不久便被做为没用的家伙而受到处分。但是正在这时,做为新首领的ザトー出现在了他面前,并且他伸出救援之手,得到自己存在价值的他,对承认自己才能的ザトー深存感激,并且发誓要对ザトー忠诚。
在前大会结束之后,组织里没有任何一个人知道从次元牢中被解放的ザトー的之后的消息,但是,至少没有被再次投入狱中的记录。在停止了机能的组织内部流传着放弃立场等传说,对于长年做为ザトー的忠臣的ヴェノム来说,这种情况也使得他产生了疑问,在狱中能够下达指令的人物为什么连一个联络也没有?为什么还不回来?正在这种时候,有关被认为是ザトー的人物的情报到来了。
连续技:
1. マッドストラグル(S)→下蹲 K→下蹲 S→站立 HS(C)→ダブルヘッドモービット(HS)(RC)→➡ +HS(C)→ダブルヘッドモービット(HS)
2. ダストアタック→跳跃{HS×2→〖S→P〗×2→S}(JC)→{S→HS(C)→レッドヘイル}
3. 投→近距离站立 S→远距离站立 S(C) →ダークエンジェル→スディンガーエイフ(HS)→前冲跳跃{S→P→S}(JC)→{S→HS}
4. 投→近距离站立 S(2 段 C) →S ボール生成→近距离站立 S(1 段 JC)→跳跃{K→S→HS)}→(着地)→跳跃{S→P→S}(JC)→{S→HS(C)→レッドヘイル}
5. (防御等级 MAX)ダストアタック→ダッジュ➡ +HS(C)→ダークエンジェル→前冲ジアンブ{K→S}(JC)→{S→HS(C)→レッドヘイル}

个人档案::
姓名:TESTAMENT 身高:185CM
血型:无法分析 体重:73KG
出身:瑞士 生日:5 月 9 日
兴趣:思考
最重要的东西:已故的クリフ、土豆
讨厌的东西:藤流古武术
性格:如果能够为别人做些什么的话,那么一定会不惜努力并能够牺牲自己的优秀青年。特别喜欢小孩,率先领养孤儿并担当照顾孤儿的责任,内心中有博爱主义的部分存在。对于他来说,与其惩戒罪人倒不如促使他们改正错误。很爱学习,且好奇心旺盛,非常讨厌的暴力。
故事:
对养父クリフ抱有深厚感激之情的テスタメント想要回报那种恩情,并决定成为クリフ的后继者。但是,在执行某项任务时,テスタメント被卷入了某先进国的计划当中。而且被改造成了与本人意思毫无关系的ギア。拥有强韧的精神力的他,虽然没有被夺走意识和记忆,但是由于被强制植入脑中的"抹杀人类"的命令所探制而不得不向人类伸出了魔爪。
由于前大会中ジャスティス的死而使得テスタメント恢复了本来的人格,但是积蓄多时的自责使得他对于做为人来活着这件事而产生了彻底的绝望之情,没有生存的目的且自暴自弃的テスタメント,不知何时误入了被称为"恶魔栖栖地"的森林。在那里,他遇到了远离人间烟火而生活着的ディズイー。她的事情使他产生了极大的兴趣。不知何时起,她的存在已经变得非常的重要了,而他能够做的事情便是守护她,保证她不受外敌的侵犯。于是,他又再次保握住了"为守护某些重要的东西而生"的生存意义。
连续技:
1. (画面端)下蹲 K→近距离站立 S→近距离(C)→ナイトメアサーキユラー→近距离站立 S(JC)→跳跃{K→S}(JC)→{K→S→HS}
2. エグゼビースト(HS)→➡ +HS(C)→グレイブデイガー
3. ダストアタック→跳跃{HS→[S→P]×3→S}(JC)→{S→HS}
4. ウオレント(RC)→近距离站立 S(JC)→跳跃{S→P→S}(JC)→{S→HS}
5. (防御等级 MAX 画面端)通常投→エグゼビースト(HS)→グレイヴデイガー→エグゼビースト(HS)→前冲エグゼビースト(HJ)→{站立 K→近距离站立 S}(跳跃 C)→跳跃{K→S→P→S}(JC)→{S→HS}

个人档案:
姓名:DIZZY 身高:167CM
血型:不能分析 体重:56KG
出身:不明 生日:12 月 25 日
兴趣:不明
最重要的东西:森林里的动物
讨厌的东西:密猎者
性格:出生之后便迅速的成长,虽然外表看起来很大,但实际上只有 3 岁而已。她拥有卓越的吸收情报的能力,而且精神年龄已经超过了人类的 20 岁。因为远离人间烟火而生活,所以多多少少的对人类抱有不信任感,不过却是个坦率、纯粹的人。因为对人类和自然抱有深厚的爱意,所以极端的讨厌争斗。但是世间并非理想中的平和、平淡。于是,她为了人类的存在和自然环境而要亲自抵抗世间辛酸的命运。
故事:
被做为弃婴而扔置在某村中的她被一对路过的老夫妇领养。那时的她才只有婴儿般大小,但是半年之后,她以惊人的速度迅速的成长起来。村里的人们都对她的身体和智能因素抱有恐惧感。而且有一天,她的身体中长出了尾巴和翅膀,于是村人们决定将她做为ギア来处决。
但是,至今仍将她视为自己的孩子而养她的老夫妇并不同意村中的决定。
为了保护她,老夫妇将她藏在了一个地方。这个地方便是任何人都没有接近过的,被称为"恶魔的栖栖地"的森林。
独自生活在"恶魔的栖栖地"里的一个洞窟里的她,不得不开始了远离人间烟火的生活。人们多次尝试着要袭击她,不久,她的抵抗也接近了限度。于是,为了躲开那些人们的袭击,她决定离开已经住惯了的"恶魔的栖栖地"???
连续技:
1. 前冲下蹲 K→近距离站立 S→下蹲 HS(近距离フォルトレスキヤンセル)→远距离站立 S(4 发目 C)→鱼を捕る时につかってたんです
2. ダストアタック→跳跃{HS×2→S→P→K→S→HS}
3. (防御等级点灭)ダストアタック→ガンマレイ
4. 通常投→前冲下蹲 P→远距离站立 S(4 发目 C) →鱼を捕る时に使ってたんです
5. (防御等级点灭时)通常投→ガンマレイ

PHANTASY STAR ONLINE

梦幻之星在线



PHANTASY STAR ONLINE 入门

ONLINE 与 OFFLINE

《梦幻之星在线》(以下简称：PSO) 虽然是 SEGA 为了发展其网上游戏市场而全力制作的一个游戏，但为了顾及不打算长期支付上网费用及月费的玩家以及我们这些玩家，游戏本身也准备了 OFFLINE 玩法；这时候当然不会有其他人可以和你一起连线进行冒险，但游戏本身会准备了一系列的 NPC 来当你的同伴，他们不单会在战斗中加以辅助，而且亦会一边战斗一边说话，令 OFFLINE 的玩家亦能感受到近似网上进行游戏的感觉。

OFFLINE 进行游戏时，游戏中会准备了一系列的任务供玩者挑战，大家亦可视这些任务为这游戏的故事部分，而且大家在 OFFLINE 培育出来的角色，之后亦可以用回在 ONLINE 模式上，这样一来就不用担心无法追得上其他人的 LV 了。

城市篇

当选定了 SHIP、BLOCK 及 ROOM 之后，玩者便会来到城市地区，虽然每位玩者都会各自身处在自己的城市(只有同一队伍的成员才会在同一城市)，但所有城市的设施都是相同的，所以大家可以安心使用，不用担心会出现不习惯的情况。

城市的范围和迷宫相比虽然不算很大，但各种重要设施就一应俱全，以下就是在城市内会找到的设施及它们的用途。

猎人公会



第一次到达城市时首先会到达的地方，这里有一个猎人工会的柜台，可以为大家解决连线玩家的联络问题，因此当阁下在 PSO 的世界内相识满天下时，这里将成为一个常到的地方。

医疗室



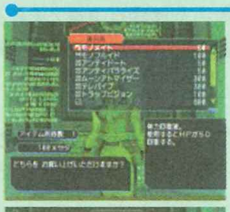
能以 10 元的价钱将阁下的 HP 及 TP 值回复至上限，相当超值(比最廉价的 HP 回复道具还便宜)，另一方面每当玩者在游戏中战败身亡时，除非有其他 NPC 可助你复生，否则都会先回到这里然后再次开始旅程的。虽然这样说，但在战斗中最好还是不要阵亡，因此组队时要找会复生特技的同伴，或者提前购买一些可复活的道具。

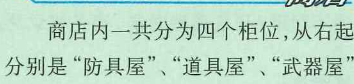
传送装置



这个位于猎人公会及医疗室之间的房间，是一个可将使用者在转眼间传送到不同地区的传送装置，估计到不 ON LINE 时，会可以和体验版一样随意选择传送的目的地，然而各地区内出现的怪物各有不同，勉强到一些太强的地方只会白白送死。

商店





商店内一共分为四个柜位，从右起分别是“防具屋”、“道具屋”、“武器屋”及“鉴定屋”，前面三个除了会出售属于各自范畴的物品外，还会回收冒险者从迷宫内拾得的物品，而中间若发现所拾得的武器名字上出现“????”，即代表该武器拥有追加效果，这时只要支付 100 元给这里的“鉴定屋”，他便会为你判断出该武器的真正身份。为了有利于冒险，最好经常来鉴定一下未知的物品。

寄存服务



在迷宫内探险始终是一件危险的工作，因为一旦不幸被怪物击败，手上的武器及身上的现款均会留在“案发现场”，若然自己一个人玩，还可以回去之前被击倒的地点取回失物（有些像 PC 上的“暗黑破坏神”），但如果正和一些不熟悉的新朋友合作 ON LINE 时，难保不会有人顺手牵羊再逃之夭夭（在游戏中好像怪物要比人类更讲道义），加上同一时间身上携带的道具数量有限，遇上不想卖掉的，便可利用这个设在商店外的寄存服务，这里可让大家存放金钱及道具，然后在需要时取回。

总督府



在城市中玩者最初访问的地方，总督会委托你去调查爆炸的原因(片头动画中的那段情节)，另外玩者还可以询问这里的一些高级官员，从他们嘴中可以得到这个行星中的一些详细情报。





在游戏中登场的9位主角，基本上可分为三个种族及三种职业，每个种族及职业各有其战斗及成长上的特色，虽说人物的外表对选择角色十分重要，但亦要注意与玩法的配合。

HU——猎人

以近接战为主的职业，最初的武器是一柄光子剑，成长后能使用相当种类的武器，适合担任队伍的前锋，虽然不太擅长使用TECHNIQUE攻击，但仍算得上是一人玩时最适合使用的职业。

HUmar

对男性人类猎人的统称，在猎人之中可算得上是成长最平均的一位，成长后亦能使用少部分回复系及攻击系TECHNIQUE，是最适合初玩者使用的人物。

HUnewearl

对于女性新人类猎人的统称，由于其精神力较高，比男性猎人较擅于使用TECHNIQUE，可让使用者在战斗中按情况发挥，是属于适合中级者用的角色。

HUcast

男性人造人类型猎人的统称，可算得上是全角色中拥有最大攻击力及HP的一位，对所有近身战武器也能发挥出很大效果，但因为没有精神力的关系，是不能使用任何TECHNIQUE的。

RA——游侠

以枪械为武器，不论远近都能有战斗能力的全天候种族，若以杀伤力来计算的话会比猎人稍差，对TECHNIQUE的领悟力亦比能力者为低，但因为不用靠埋身战斗，以队伍型式出战时生存率较高。

RAmar

男性人类游侠的统称，是以枪械为主力武器的游侠中可使用TECHNIQUE的一群，因此在成长上会较平均，当有一定等级时可使用少量的回复及攻击魔法。

RAcast

男性人造人游侠的的统称，其命中率是游戏中数一数二的，但由于没有精神力，即使成长后亦不能使用TECHNIQUE，若与RACASEAL若比则有着较高的攻击力。

RAcaseal

女性人造人游侠的统称，命中率与RACAST同样是游戏中数一数二，但同样没有精神力，因此亦不能以TECHNIQUE作支援，若与RACAST相比则有着较高的回避力。

FO——能力者

主力武器是PSO世界内的魔法“TECHNIQUE”，可借此进行攻击、回复或攻击辅助，以单发来说威力甚至比猎人更高，但因为需靠能力点TP来支持TECHNIQUE的使用，一旦TP用尽就只有靠一支威力聊胜于无的魔法杖作近身攻击……

FOmaerl

对于女性人类能力者的统称，拥有成长平均这个人类特征，虽然精神力会比新人类的能力者稍差，但以防御力及HP来说则是能力者之中较佳的一群。

FOnewm

对于新人类男性能力者的统称，其TP是游戏中数一数二的，能修习所有TECHNIQUE在战斗中运用，与FONEWEARL相比则有较佳的命中率。

FOnewearl

对于新人类女性能力者的统称，TP增加速度与FONEWM相若，同样能学习所有TECHNIQUE，回避率亦比FONEWM高，成长后会成为战斗中的胜负关键。

《梦幻之星在线》中的三大种族











武器篇

不论你有多强的 TECHNIQUE，武器仍是游戏中的主要攻击方法，游戏中一共设计了三种攻击方法可供使用，最基本的攻击方法虽然威力较弱，但好处是出招时间快，不易被敌人在途中截击；强化攻击的威力比普通攻击强了差不多一半，但需要一定时间来发招，假若中途被敌人截击便会无功而退；到于第三种是特殊攻击，可发动武器的潜在能力，除了可吸收敌人的 HP 或 TP 外，更有些是可以吸收经验值的！



攻击除了以威力分成三大类之外，攻击时其实亦不一定是只能一击一击的进行，实际上只要能在作出第一击后再按攻击键，是可以作最多三连击的，这样可令一整次攻击内对敌人的杀伤力大大增加，间接亦会加快升级所需的时间。

由于游戏中的战斗部分是以动作形式进行，武器的选择亦显得份外重要。基本上每种职业都会有数种专用武器可供选用，每种武器各有其攻击特性，各位可因应战况选择最适合的来使用。

游戏初期登场的数种武器

光子剑系



猎人专用武器，游戏开始时已经可以使用，特点是出招时间快、杀伤力大，但缺点是即使被敌人围攻的情况下，每次亦只能攻击单一目标。

手枪系



游侠的标准装备，是最基本的远距离武器，特点是开枪时间快，即使面对移动中的目标仍有一定把握可以击中。

步枪系



升级后的游侠可使用的另一种远程武器，攻击力与射程均比手枪系优胜，但开枪后再次上弹的时间较慢，适合从远距离支援时使用。

杖系



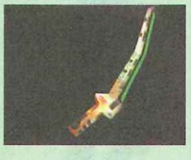
能将能力者的力量发挥至极限的杖。话虽如此，其攻击力仍无法与一般剑系及枪系相提并论，对于能力者来说只能说是一种后备的攻击方法。

大剑系



同样属猎人专用，使用时的姿势很有"烙印战士"的感觉，大剑使用时除了有较大的攻击距离外，更有扇形的攻击判定，优点是能一次攻击大批敌人，但落空的话会陷入一段硬直时间，容易受到敌人反击。

短刀系



拥有最快的出招时间，招与招之间的硬直时间短，此外每一击会分为数次小攻击来进行，加起来的杀伤力绝不下于其他武器，但需要在较近的距离才能使用。

TECHNIQUE篇

TECHNIQUE(特技）在游戏之中的地位相当于一般 RPG 中的魔法，拥有攻击、回复及攻击辅助等多种用途，在游戏中是一种重要的元素。使用 TECHNIQUE 必须先利用特定的磁碟来学习招式，而这些磁碟主要可在迷宫战斗时从宝箱或敌人的尸体上取得，但即使是取得了磁碟也好，亦必须达到该 TECHNIQUE 的基本要求才能成功学习。

学习了 TECHNIQUE 后，跟着便可以在实战中使用，这时可先使用"CUSTOM"的指令将 TECHNIQUE 装备，这样便可单靠一至两个按键将 TECHNIQUE 使用出来，但每种 TECHNIQUE 均会消耗一定程度的 TP，这时除了可回到城市的医疗中心进行回复，亦可利用道具中的"モノフルイド"及"ディフルイド即时补充。

迷宫篇

在 PSO 的世界中，一共有着四个大型迷宫，基本上这四个迷宫是为了不同等级的玩者而设的，虽然人可以一开始便进入遗迹地区，但肯定可以"早去、早返"……

迷宫中的地形虽然表面上有很多相似的地方，但实际上每次进行一次新的冒险时，迷宫内的构成均会有点不同，所以亦不可能会有地图刊出来供大家参考，不过途中回到城市后再度进入，到过一次的地方是不会再出现变化的。

每个迷宫均有一定数目的层数，基本上每当到达一层最深处的地方，便会自然地发现用来转移到下一层的转移器，而在迷宫内除了敌人外，也设有了不少的机关及陷阱，一来说大部分房间都会在你击倒里面所有敌人后解除门锁，但有部分则要先找到开锁的机关才可，此外当进入第二个迷宫（洞窟）后，不少房间都会设下了陷阱，这些陷阱主要会设在宝箱及狭窄的通道之中，一有人接近便会启动，若未能及时离开其有效范围便会受到波及，至于陷阱的效果主要是直接损伤及影响状态（如中毒），而利用特别的装备或道具，均可事先察觉陷阱的存在而加以防范。

每个迷宫均会有一匹首领级怪物守在最深处，这些首领不但攻击力及体力远超一般敌人外，当进入首领房间后更是不能中途离场的（战死另计），因此当发现通往首领房间的传送器时，不妨先以转移道具回复上一次，补充了足够的装备后才前往挑战；另外玩者需注意遗留在首领房间内的物品是不能拾回的，所以若不幸在首领战中败阵，也即代表阁下同时损失了手上的武器……

虽然现时公布的资料中显示有四个迷宫，但相信真正的游戏中应该会再有多个隐藏迷宫让大家去挑战的。









敌人篇

就如一般 RPG 一样，PSO 的战斗占用了游戏中的大部分时间，而用来提升各位等级的经验值，也只能靠在战斗中击倒怪物来取得，所以了解游戏中登的怪物是非常重要的，以下便是在下归纳起来的四类主要敌人。

围攻型

游戏中最常见的敌人类型，以物理攻击为主，通常最少三只一起出现，并向着玩者所在方向接近及攻击，单对单交战时还好，一但被这种敌人包围的话，便会因不断受到攻击而难以逃脱，而且就连攻击也会被截停；遇上这种敌人时，最佳的战法是带它们“游花园”，令它们集中在同一个方向，然后再以大剑之类可同时攻击多个敌人的武器一口气解决它们。

固定型

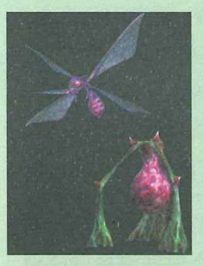
这类型的敌人并不常见，预计到游戏后期时也不会成为怪物的主流……固定型敌人的特色是不会向玩者接近，但就会利用各种方法攻击附近的玩者，例如是放出一些小型敌人、又或是放出带有毒性的能量弹，由于游戏中没有挡格的动作，面对有远程攻击的敌人，唯一办法就只有绕道逃走。

飞行型

当大家的战斗都是在陆地上进行时，拥有飞行能力的敌人便显得特别难应付，因为它们会在受到攻击时飞上半空逃走，面对这种敌人的最有效战法是使用可攻击空中目标的 TECHNIQUE，但若然是不擅于职业，则最好使用大剑系的兵器，从较远的距离开始攻击，这样便可增加每次攻击时的命中次数。

变化型

有些敌人会拥有两种形态，也有些敌人会在战斗中改变为另一种形态，对付前者需要好好掌握住能作出攻击的时机，而面对后者则只要先记着两种形态的不同便可，此外因这类敌人一般会较难对付（较少可攻击的机会），若有这类敌人混杂在其他敌人之中时，最佳的处理顺序是：1. 先将可移动的敌人引到一个远离固定型敌人的位置，2. 以大剑系先击倒能力较低的围攻型敌人，3. 继续先对付飞行型敌人、因为只要你在追击飞行型敌人，变化型的敌人是追不上你的，4. 解决变化型敌人，5. 绕过固定型敌人的远程攻击，以埋身战速战速决。








道具篇

道具是任何 RPG 游戏人面都不会缺少的元素，在 PSO 人面也是影响战斗胜败的关键之一；基本上要使用道具的方法有两种，除了可进入道具栏直接选择道具使用外，亦可以预先将道具设定为六个快速按键之一，对于 HP 回复药及解药剂之类救命道具，最好能设定为这类快速按键……



道具效果一览表

道具名称	效果	售价	道具名称	效果	售价
パワーナイト	攻击力 +5	1500	レグスジェネラル	回避率 +10	2500
パワージェネラル	攻击力 +10	2500	レグスエルフ	回避率 +15	3500
パワーオウガ	攻击力 +15	3500	レグスゴッド	回避率 +20	4500
パワーキング	攻击力 +20	4500	HP ディガー	HP +10	1500
マインドプリースト	精神力 +5	1500	HP ジェネラル	HP +20	2500
マインドジェネラル	精神力 +10	2500	HP ドラゴン	HP +30	3500
マインドエンジェル	精神力 +15	3500	HP ゴッド	HP +40	4500
アームマークスマン	命中率 +5	1500	TP マジシャン	TP +5	1500
アームジェネラル	命中率 +10	2500	TP ジェネラル	TP +10	2500
アームエルフ	命中率 +15	3500	TP エンジェル	TP +15	3500
アームゴッド	命中率 +20	4500	TP ゴッド	TP +20	4500
レグスシーフ	回避率 +5	1500			

辅助道具效果一览表

道具名称	效果	售价
モノメイト	可回复 50HP	50
ディメイト	可回复 100HP	200
トリメイト	可回复所有 HP	2000
モノフルイド	可回复 50TP	100
ディフルイド	可回复 100TP	200
トリフルイド	可回复所有 TP	5000
アンティトード	解毒药	50
アンティパラライズ	麻痹回复药	50
テレパイプ	可制造出回到城市的转移装置，当从城市回到迷宫后便会消失	300
トラップビジョン	在房间内使用后可令房间内的陷阱显现出来	100
ムーンアトマイザー	可令同伴复活	300
ソルアトマイザー	可治疗所有的异常状态	300
スターアトマイザー	可回复自己以及身边同伴的 HP	300
スケープドール	以死亡为代价回复 HP/TP	1000
モノグラインダー	将装备中的武器提高 1，附加攻击力，上限为 10	2000
パワーマテリアル	将攻击力提高 1	
ディフェンスマテリアル	将防御力提高 1	
ヒットマテリアル	将命中率提高 1	
マインドマテリアル	将精神力提高 1	
ラックマテリアル	将运气值提高 1	
アボイドマテリアル	将回避率提高 1	
HP マテリアル	将 HP 提高 1	
TP マテリアル	将 TP 提高 1	



燃烧吧!私立公平学园

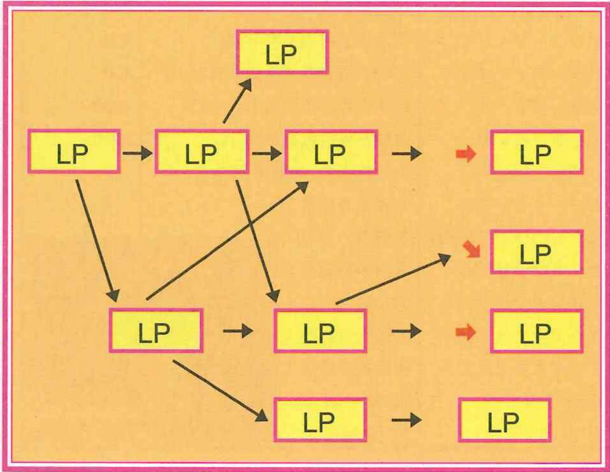
完全攻略

机种:DC　类型:ACT
厂商:CAPCOM　媒体:GD－ROM
发售日:发售中

基本操作

前进/后退←or→	上段防御←orN
下段防御↙or↓	前冲→→
后退←←	挑拨 R(可增加热血 GAUGE)
DASH→→(持续输入)	TACKLE→→＋P
SLIDING→→＋LK	跳跃→→＋HK
转向 STRAIGHT 背向对手时 P	转向 KICK 背向对手时 K
JUMP 跳跃↖or↑or↗	
HIGH JUMP 快速输入↙or↓or↘之后输入↖or↑or↗	
PUNC 拳攻击(P)P	
KICK 脚攻击(K)K	
上段投 近敌时 LP＋HP	
背后投 近敌时 LP＋HP	
空中投 空中近敌时 LP＋HP	
解拆投技 对手上段、背后、空中投发动时 LP＋HP 同按	
原地起身 倒地时↑	
横转起身 倒地时↓	
前转起身 倒地时输入对手方向	
后转起身 倒地时输入对手相反方向	
起上中段攻击 起身时按任何攻击键	
起上下段攻击 起身时拉下加任何攻击键	
特殊移动(向画面内)LK＋HK 同按	
特殊移动(向画面外)↓＋LKHK 同按	
热血受身 吹飞时 LK＋HK 或任何方向加任何攻击键	
爱与友情之 TWO PLATON	LP＋LK 或 HP＋HK(消耗两个热血 GAUGE)
正义与勇气之 THREE PLATON	同时按三个攻击键(消耗五个热血 GAUGE)
折返 PLATON	被对手 TWO PLATON 攻击击中时同等强度 P＋K(消耗一个热血 GAUGE)

热血 COMBO 攻击法则



新旧系统复习

特殊移动

主要是趁对手出招时使用,这既可避开对手的攻击,又能窜到他的背后,是对战时经常使用的技巧。

PLATON 攻击

上集已存在的系统,今集更分为爱与友情和正义与勇气两种。当下方的热血 GAUGE 是 2 条以上时,只要按相同力度的攻击键(轻拳＋轻脚),便可使出爱与友情之 TWO PLATON。而要使出正义与勇气之 THREE PLATON 的条件便是热血 GAUGE 是 5 以上和下方显示"全员 OK"使可。在发动 PLATON 攻击时是持有无敌时间的,但攻击的形态和硬直时间都会因不同人物的特性而有所影响,这点玩者是要留意的。

根性 COUNTER

用作解除防御反击的系统,在防御动作中输入任何攻击包括特殊技、必杀技和完全燃烧 ATTACK 便可反击,但要留意根性 COUNTER 是没有任何无敌时间,所以应针对一些 HIT 数少和收招慢的招式才反击。

AIR BURST

所谓 AIR BURST 就即是 AIR COMBO,可利用每个角色的浮空技,把对敌手打上天空,这个时候便可用大跳跃作出连续的攻击。而且更可在热血 COMBO 中使用,但因 技巧是因人而异,所以某些角色是不能在热血 COMBO 中使用的。

反击!爱与友情之 TWO PLATON

只要在中了爱与友情之 TWO PLATON 时立即按相同力度的键(例:轻拳＋轻脚)便会进入一个时间倒数的画面,这时同伴们便会出来增援,只要在倒数完结前击中对手(任何攻击也可)便可将之解除。相反,若被敌人的同伴击中或你不能击中他便会反击失败。



全角色出招表

~热血转校生~一文字伐



特殊技	
→+HP	↘+HK(浮空技 2)
→+HK	←+HP(中段技)
↘+HP(浮空技 1)	←+HK(中段技)
必杀技	
气合弹	↓↘→+P(空中可)
ガッツアッパー	↓↘→+P
三日月キック	↓↙←+K
流星キック	在空中↓↘→+K
完全燃烧 ATTACK	
全开气合弹	↓↘→↓↘→+P(空中可)
全开ガッツアッパー	↓↙←↓↙←+P
全开流星キック	在空中↓↘→↓↘→+K
爱与友情之 TWO PLATON	
W 气合弹	同等强度 PK 同按
正义与勇气之 WHREE PLATON	
ファイナルシンフォニー	三个攻击键同按

~岚之女子高校生~若叶日向



特殊技	
→+HP	↘+HP(浮空技 2)
→+HK	←+HK(中段技)
↘+HK(浮空技 1)	
必杀技	
气孔掌底	↓↘→+P 连打
升阳拳	→↓↘+P
炎舞脚	↓↙←+K
连脚弹	在空中↓↘→+K
完全燃烧 ATTACK	
必胜连击拳	↓↘→↓↘→+P
螺旋炎舞脚	↓↙←↓↙←+K(空中可)
爱与友情之 TWO PLATON	
ガッシ百倍(根性ゲージ回复)	同等强度 PK 同按
正义与勇气之 WHREE PLATON	
ファイナルシンフォニー	三个攻击键同按

~谜之风纪委员~监恭介



特殊技	
→+HP	↘+HK(浮空技 1)
←+HP	←+HK(中段技)
→+HK	
必杀技	
クロスカッター	↓↘→+P
幻影キック	↓↘→+K(空中可)
雷神アッパー	→↓↘+P
幻影ブレイカー	↓↙←+P
完全燃烧 ATTACK	
扩散クロスカッター	↓↘→↓↘→+P
ダブル幻影キック	↓↘→↓↘→+K(空中可)
スーパー雷神アッパー	↓↙←↓↙←+P
爱与友情之 TWO PLATON	
ラストシンフォニー	同等强度 PK 同按
正义与勇气之 WHREE PLATON	
ファイナルシンフォニー	三个攻击键同按

~耀眼的红色运动衣~热血隼人



特殊技	
←+HP	↘+HP(浮空技 1)
→+HP	↘+HK(浮空技 2)
→+HK	←+HK(中段技)
必杀技	
热血竹刀	↓↘→+P(空中可)
气合ナックル	↓↙←+P
气合キック	→↓↘+K
回转竹刀落とし	在空中↓↘→+K
DOUBLE 指导 KINK	↓↙←+K
完全燃烧 ATTACK	
热血腕立て伏せ	↓↘→↓↘→+P
热血クロスカウンター	↓↙←↓↙←+P(可按键储劲)
热血风车	↓↘→↓↘→+K
爱与友情之 TWO PLATON	
热血气合炮	同等强度 PK 同按
正义与勇气之 WHREE PLATON	
骑马落とし	三个攻击键同按

~SCOOP 女子高生~乡兰



特殊技	
←+HP	↘+HK(浮空技 1)
→+HP	←+HK(中段技)
→+HK	
必杀技	
フラッシュ攻击	↓↘→+P(空中可)
号外!	↓↙←+P(空中可)
フイルム交换	↓↙←+K(空中可)
完全燃烧 ATTACK	
スーパーフラッシュ攻击	↓↘→↓↘→+P(空中可)
突击インタビュー	↓↙←↓↙←+P
爱与友情之 TWO PLATON	
いただきスクープ	同等强度 PK 同按
正义与勇气之 WHREE PLATON	
骑马落とし	三个攻击键同按

~CLASS 之大黑柱~委员长

特殊技	
→+HP	←+HP(中段技)
↘+HK(浮空技 1)	→+HK
↘+HP(浮空技 2)	←+HK
必杀技	
疾风の型	↓↘→+P
升龙の型	→↓↘+P(能按键储劲)
紫电の型	↓↘→+K(能按键储劲)
破岩の型	↓↙←+P
前方转身の型	↓↙←+K
完全燃烧 ATTACK	
演舞披露	↓↘→↓↘→+P
说教攻击	↓↘→↓↘→+K
爱与友情之 TWO PLATON	
委员长のワンポイントアドバイス(体力回复+根性ゲージ回复)	同等强度 PK 同按
正义与勇气之 WHREE PLATON	
骑马落とし	三个攻击键同按

~SCOOP 女子高生~乡兰



特殊技	
←+HP	↘+HK(浮空技 1)
→+HP	←+HK(中段技)
→+HK	
必杀技	
フラッシュ攻击	↓↘→+P(空中可)
号外!	↓↙←+P(空中可)
フイルム交换	↓↙←+K(空中可)
完全燃烧 ATTACK	
スーパーフラッシュ攻击	↓↘→↓↘→+P(空中可)
突击インタビュー	↓↙←↓↙←+P
爱与友情之 TWO PLATON	
いただきスクープ	同等强度 PK 同按
正义与勇气之 WHREE PLATON	
骑马落とし	三个攻击键同按

~天才 GOALKEEPER~ROBERTO 三浦



特殊技	
→+HP	←+LK×4
→+HK	↘+HP
↙+HK(浮空技 1、浮空技 2)	←+LK+HK(独有的特殊移动)
←+HK(中段技)	
必杀技	
ロングシュート	↓↘→+K
シャイニングセーブ	↓↘→+P(空中可)
パーフェクトキャッチ	↓↙←+P
オーバーヘッドキック	→↓↘+K
バイシクルキック	在空中↓↘→+K
SLIDING KICK	↓↙←+K
完全燃烧 ATTACK	
爆裂 V ゴール	↓↘→↓↘→+P(空中可)
爆裂リフティング	↓↘→↓↘→+K
爱与友情之 TWO PLATON	
トラップ W シュート	同等强度 PK 同按
正义与勇气之 WHREE PLATON	
热血大车轮	三个攻击键同按



~爆裂SLUGER~泽村将马

特殊技	
→+HP	↘+HK
←+HP(中段技、可令敌人晕眩)	↘+HP(浮空技1)
→+HK	HP、HP(浮空技2)

必杀技	
超刚速球	↓↘→+P(空中可)
大回转打法	→↓↘+P
一本钓り打法	→↘↓↙←+P
ナイアガラドロップ	↓↙←+K

完全燃烧 ATTACK	
分身魔球	↓↘→↓↘→+P(空中可)
ホームラン打法	↓↙←↓↙←+P
超杀人スライディング	↓↘→↓↘→+K

爱与友情之 TWO PLATON	
グランドスラム	同等强度 PK 同按

正义与勇气之 WHREE PLATON	
热血大车轮	三个攻击键同按

~击碎你的心~轻井泽桃

特殊技	
↘+HP(浮空技1)	←+HP(中段技)
→+HK(浮空技2)	→+HP

必杀技	
ほえーるサーブ♪	↓↘→+P
サーブ・あんど・ボレー♪	サーブ中↓↘→+P
スピン☆スマッシュ	↓↘→+K
パタパタ☆ラケット	在空中↓↘→+P
じゃいあんとすいんぐ♪	→↘↓↙←+P
ROCKET☆RACKET	→↓↘+P

完全燃烧 ATTACK	
だだっこあたっく	↓↘→↓↘→+P
もも☆クラッシュ	↓↙←↓↙←+P(空中可)

爱与友情之 TWO PLATON	
人间壁打ち	同等强度 PK 同按

正义与勇气之 WHREE PLATON	
热血大车轮	三个攻击键同按



~进攻队长~山田荣二

特殊技	
→+HP	←+HK×2、→+HK×2
→+HK(中段技)	↘+HK(浮空技2)
←+HK×3	↘+HP(浮空技1)
←+HK、→+HK	

必杀技	
里斩り	↓↘→+P(空中可)
对空里斩り	↓↙←+P
骂倒	↓↘→+K
破坏	↓↙←+K(空中可)

完全燃烧 ATTACK	
壮绝な里斩り	↓↘→↓↘→+P(空中可)
血祭り	↓↙←↓↙←+P

爱与友情之 TWO PLATON	
血"狱	同等强度 PK 同按

正义与勇气之 WHREE PLATON	
外道独乐	三个攻击键同按



~怪力番长~石动岩

特殊技	
→+HP	↘+LP(浮空技2)
↘+HP(浮空技1)	←+HK(中段技)

必杀技	
铁炮突	↓↘→+P(HP可连续输入两次)
拍手破	→↓↘+P
荒波四股	↓↘→+K
大旋风	空中↓↘→+P
岩石碎	空中↓↘→+K
大岚	近敌→↘↓↙←+P
额撞胸	↓↙←+K

完全燃烧 ATTACK	
乱れ铁炮突き	↓↘→↓↘→+P
喷火山	↓↙←↓↙←+P
雪崩落とし	在空中↓↘→↓↘→+P

爱与友情之 TWO PLATON	
活火山	同等强度 PK 同按

正义与勇气之 WHREE PLATON	
外道独乐	三个攻击键同按



~沉睡之飞鱼~波川流

特殊技	
→+HP	↘+HK
→+HK	←+HP(中段技)
↘+HP(浮空技1、浮空技2)	←+HK

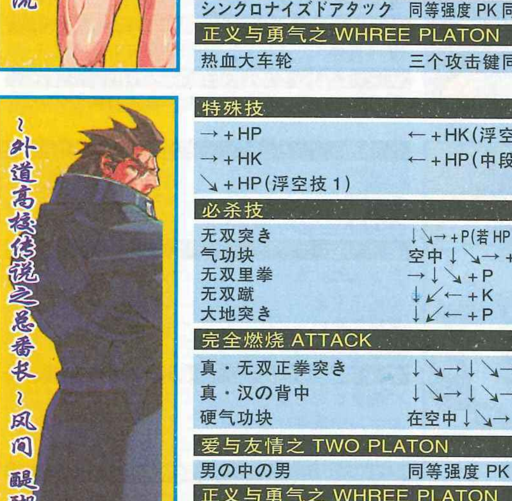
必杀技	
飞び入み	↓↘→+P(空中可)
人工呼吸	↓↙←+P
平泳ぎキック	↓↘→+K

完全燃烧 ATTACK	
个人メドレー	↓↘→↓↘→+P(空中可)
超バタ足	↓↙←↓↙←+K

爱与友情之 TWO PLATON	
シンクロナイズドアタック	同等强度 PK 同按

正义与勇气之 WHREE PLATON	
热血大车轮	三个攻击键同按







~外道高校传说之总番长~风间醍醐

特殊技	
→+HP	←+HK(浮空技2)
→+HK	←+HP(中段技)
↘+HP(浮空技1)	

必杀技	
无双突き	↓↘→+P(若HP可入力三次)
气功块	空中↓↘→+P
无双里拳	→↓↘+P
无双蹴	↓↙←+K
大地突き	↓↙←+P

完全燃烧 ATTACK	
真・无双正拳突き	↓↘→↓↘→+P
真・汉の背中	↓↘→↓↘→+K
硬气功块	在空中↓↘→↓↘→+P

爱与友情之 TWO PLATON	
男の中の男	同等强度 PK 同按

正义与勇气之 WHREE PLATON	
外道独乐	三个攻击键同按













~FIGHTING牧师~BOMAN DELGADO

特殊技	
→+HP	↘+LP(浮空技2)
↘+HK	←+HP(中段技)
↘+HP(浮空技1)	→+HK(中段技)

必杀技	
GOD RUSH	↓↘→+P
GOD STRAIGHT(前)	GOD DEFENSE 中 LP/HP
GOD STRAIGHT(后)	GOD DEFENSE 中 LP/HP
GOD LARIAT	空中↓↙←+P
GOD HOOK	↓↙←+P
GOD DEFENSE	↓↘→+K
/	→↓↘+P

完全燃烧 ATTACK	
ヘブンズラッシュ	↓↘→↓↘→+P
ヘブンズクロス	在空中↓↙←↓↙←+P

爱与友情之 TWO PLATON	
Wパワーバスター	同等强度 PK 同按

正义与勇气之 WHREE PLATON	
トリプルヘブンズクロス	三个攻击键同按



~功夫RIDER~风间晶

特殊技	
→+HP	→+HK(中段技)
↘+HP(浮空技1)	空中→+HK
↓+P(浮空技2)	

必杀技	
骸里门	↓↘→+P
风击袭	↓↙←+P
旋蹴舞	↓↘→+K(能够连续输入三次)
放舞	↓↙←+K
破天连击	←+P、P、P、P

完全燃烧 ATTACK	
气功块	↓↘→↓↘→+P(空中可)
破の连舞	↓↙←↓↙←+P
天之连舞	↓↙←↓↙←+K
破天 无影蹴	↓↘→↓↘→+K

爱与友情之 TWO PLATON	
协奏连击蹴	同等强度 PK 同按

正义与勇气之 WHREE PLATON	
圣女の铁槌	三个攻击键同按



特殊技

→+HP	↘+HK(浮空技 2)
→+HK	←+HP(中段技)
↘+HP(浮空技 1)	←+HK(中段技)

必杀技

破戒の铁锁	↓↘→+P(空中可)(HP 可储劲)
毒蛇の铁锁	↓↙←+P(HP 可储劲)
空霸の铁锁	→↓↘+P(HP 可储劲)
眼光蹴り	↓↙←+K
孤高のプライド	↓↘→+K、LK /HK

完全燃烧 ATTACK

必杀 电光铁锁	↓↘→↓↘→+P(空中可)
必杀 稻妻眼光蹴り	↓↙←↓↙←+K

爱与友情之 TWO PLATON

眼付 120%	同等强度 PK 同按

正义与勇气之 WHREE PLATON

圣女の铁槌	三个攻击键同按



特殊技

→+HP	↘+HP(浮空技 1)
←+HP	←+HK(浮空技 2)
→+HK	

必杀技

悲恋のセレナーデ	↓↙←+P(空中可)
魅惑のワルツ	↓↘→+P
深渊のメヌエット	→↓↘+P
落日のララバイ	↓↙←+K

完全燃烧 ATTACK

冥府のノクターン	↓↘→↓↘→+P
慈爱のレクイエム	↓↙←↓↙←+P
死呼ぶロンド	↓↘→↓↘→+K(空中可)

爱与友情之 TWO PLATON

激励のコンチェルト(根性ゲージ回复)	同等强度 PK 同按

正义与勇气之 WHREE PLATON

圣女の铁槌	三个攻击键同按



特殊技

→+HP	↘+HK(浮空技 1)
→+HK	←+HK(中段技)

必杀技

触诊	↓↘→+P 后 K 连打
出席确认	↓↙←+P
回诊	↓↙←+K(空中可)
片翼の构	↓↘→+K
升天之切开	→↓↘+K(空中可)

完全燃烧 ATTACK

死の介护	↓↘→↓↘→+P
天狱への阶段	↓↘→↓↘→+K
奈落への辅导	↓↙←↓↙←+K

爱与友情之 TWO PLATON

究极の矫正术	同等强度 PK 同按

正义与勇气之 WHREE PLATON

肃正の岚	三个攻击键同按

～机动教师～岛津英雄

特殊技

→+HP	←+HP(中段技)
↘+HP(浮空技 1)	←+HK(中段技)
↓+HP(浮空技 2)	

必杀技

正波拳	↓↘→+P(空中可)
对空正波拳	↓↙←+P
实直拳	→↓↘+P
真门脚	↓↙←+K
雷锐蹴	在空中↓↘→+K

完全燃烧 ATTACK

岛津流 正波拳	↓↙←↓↙←+P
岛津流 真・实直拳	↓↘→↓↘→+P
岛津流 雷影蹴	在空中↓↘→↓↘→+K

爱与友情之 TWO PLATON

岛津流 双龙正波拳	同等强度 PK 同按

正义与勇气之 WHREE PLATON

肃正の岚	三个攻击键同按



特殊技

→+HP	↘+HK(浮空技 2)
→+HK	←+HP(中段技)
↘+HP(浮空技 1)	←+HK(中段技)

必杀技

气合弹	↓↘→+P(空中可)
暗神乐	↓↙←+P(可入力三次)
夜叉车	↓↘→+K
六腑突	→↓↘+P

完全燃烧 ATTACK

暗黑气合弹	↓↘→↓↘→+K(空中可)
暗黑暗神乐	↓↙←↓↙←+K

爱与友情之 TWO PLATON

W 气合弹	同等强度 PK 同按

正义与勇气之 WHREE PLATON

ファイナルシンフォニー	三个攻击键同按

ROY BROMWELL ～STOUTHEARTED AMERICAN～
隐藏人物

特殊技

→+HP	↘+HK(浮空技 2)
→+HK	←+HP(中段技)
↘+HP(浮空技 1)	←+HK

必杀技

DYNAMITE STRAIGHT	↓↘→+P
TWISTER UPPER	→↓↘+P
TOUCH DOWN WAVE	↓↙←+P
AIR DYNAMITE	空中↓↘→+P

完全燃烧 ATTACK

TRIPLE TWISTER	↓↘→↓↘→+P
SUPER TOUCH DOWN	↓↙←↓↙←+P
DYNAMITE JUSTICE	↓↘→↓↘→+K

爱与友情之 TWO PLATON

DOUBLE RISING TORNADO	同等强度 PK 同按

正义与勇气之 WHREE PLATON

TRIPLE HEAVEN'S CROSS	三个键同时按



特殊技

→+LP	↙+HP
↘+LP	↘+HP(浮空技 1)
→+HP	↘+HK(浮空技 2)
←+HP	←+HK(中段技)

必杀技

GROOVY KNUCKLE	↓↘→+P(可按键储劲)
GROOVY PUNCH	↓↙←+P(可按键储劲)
GROOVY WHEEL	↓↘→+K
EXCITING KICK	↓↙←+K(空中可)
BEAUTIFUL SPIN	→↓↘+K
STAMP KICK	↓+K(能于 HIGH JUMP 中使用三次)

完全燃烧 ATTACK

GROOVY SPECIAL	↓↘→↓↘→+P
WONDERFUL KICK	↓↘→↓↘→+K
GROOVY SCREW	↓↙←↓↙←+K

爱与友情之 TWO PLATON

LOVE&PEACE	同等强度 PK 同按

正义与勇气之 WHREE PLATON

TRIPLE HEAVEN'S CROSS	三个攻击键同按

～苏醒之邪恶灵魂～POWERWD AKIRA
隐藏人物

特殊技

→+HP	→+HK(中段技)(可衍生 K 或↓+K)
↘+HP(浮空技 1)	空中→+HK

必杀技

骸里门		↓↘→+P
旋舞蹴		↓↘→+K(HP 可入力三次)
放舞		↓↙←+K
破天之构		↓↙←+P
龙牙袭斩	破天之构中	LP、HP、HK、LK、LK、LK
旋燕岚舞	破天之构中	HP、LP、LK、HK
罗汉进击	破天之构中	LK、LK、LK、LP、HP、HK
凤翼天蹴	破天之构中	HK、LK、LK、LK、LP、HP

完全燃烧 ATTACK

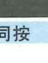
刚气功块	↓↘→↓↘→+P(空中可)
空中气功块	在空中↓↘→↓↘→+P
破之连舞	↓↙←↓↙←+P
天之连舞	↓↙←↓↙←+K

爱与友情之 TWO PLATON

/	同等强度 PK 同按

正义与勇气之 WHREE PLATON

/	三个攻击键同按

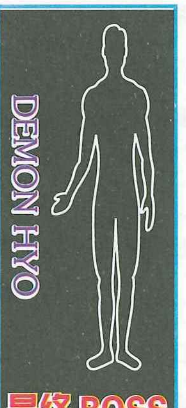




特殊技	
→+LP	↘+HK(浮空技2)
→+HP	←+HK(中段技)
↘+HP(浮空技1)	空中→+HP
必杀技	
居合斩	↓↙←+P
十文字斩	↓↘→+P
樱龙斩	→↓↘+P
幻影蹴	↓↙←+K(空中可)
天雷斩	空中↓↘→+P
完全燃烧 ATTACK	
暗黑幻影斩	↓↘→↓↘→+K
暗黑幻影蹴	↓↙←↓↙←+K
暗黑疾风斩	↓↘→↓↘→+P
爱与友情之 TWO PLATON	
/	同等强度 PK 同按
正义与勇气之 WHREE PLATON	
/	三个攻击键同按



特殊技	
→+HP	↘+HK(浮空技2)
→+HK	←+HP(中段技)
↘+HP(浮空技1)	←+HK(中段技)
必杀技	
气合弹	↓↘→+P(空中可)
GUTS UPPER	→↓↘+P
三日月 KICK	↓↙←+K
彗星 KICK	空中↓↘→+K
完全燃烧 ATTACK	
热血完开气合弹	↓↘→↓↘→+P(空中可)
全开 GUTS UPPER	↓↙←↓↙←+P
全开彗星 KICK	空中↓↘→↓↘→+K
忌野流 MUSLIN 落	↓↘→↓↘→+K(空中可)
爱与友情之 TWO PLATON	
/	同等强度 PK 同按
正义与勇气之 WHREE PLATON	
FINAL SYMPHONY	三个攻击键同按



特殊技	
→+HP、HP、HP	→+HK
←+HP	↘+HK(浮空技2)
↘+HP(浮空技1)	←+HK(中段技)
必杀技	
杀刃	↓↘→+P(空中可)
升斩	→↓↘+P
幻影蹴	↓↙←+K
疾驱	↓↙←+P(可入力三次)
完全燃烧 ATTACK	
雾幻流 瞬间无音	↓↙←↓↙←+P
雾幻流 暗黑冲击斩	↓↘→↓↘→+P
雾幻流 暗吹雷	↓↘→↓↘→+K(空中可)
爱与友情之 TWO PLATON	
/	同等强度 PK 同按
正义与勇气之 WHREE PLATON	
/	三个攻击键同按



特殊技	
→+HP	↙+HP(浮空技2)
→+HK	←+HP(中段技)
↗+HK(浮空技1)	←+HK(中段技)
必杀技	
暗神乐	↓↘→+P
空间裂	↓↙←+P
六腑突	→↓↘+P
交叉车	↓↘→+P(空中可)
暗驱	↓↙←+K
完全燃烧 ATTACK	
雾屿流 狂兽裂破	↓↘→↓↘→+P
雾屿流 真空暗岚	↓↙←↓↙←+P
爱与友情之 TWO PLATON	
/	同等强度 PK 同按
正义与勇气之 WHREE PLATON	
/	三个攻击键同按



特殊技	
→+LK	←+HK(浮空技2)
↘+HP(浮空技1)	←+HP(中段技)
必杀技	
无双突き	↓↘→+P(若 HP 可入力三次)
气功块	空中↓↘→+P
无双里拳	→↓↘+P
无双蹴	↓↙←+K
大地突き	↓↙←+P
完全燃烧 ATTACK	
暴走·无双正拳突	↓↘→↓↘→+P
暴走·汉之背中	↓↙←↓↙←+K
暴走·硬气功块	空中↓↘→↓↘→+P
爱与友情之 TWO PLATON	
/	同等强度 PK 同按
正义与勇气之 WHREE PLATON	
/	三个攻击键同按

隐藏人物

以下所有秘技必须以 STORY MODE 进行

人物	条件
VATSU	以各间学园完成游戏
ROY	以各间学园完成游戏
TIFFANY	以各间学园完成游戏
雹	以各间学园完成游戏
BURNING 伐	太阳学园第二章故事内让伐败阵，由其余两名同伴收拾圣纯女学园，以及完成游戏
WILD 醍醐	外道高校第四章故事内不换人下以 AKIRA 击倒 WILD 醍醐，以及完成游戏
POWERED AKIRA	圣纯女书院第四章故事以 AKIRA 以外的角色击倒醍醐，以及完成游戏
使用 DARK SIDE SCHOOL	取得以上人物，并完成秘技所述的另一条故事分线，并在五轮学园第二章故事使用两方各色完成游戏
雾岛九郎	以 DARK SIDE SCHOOL 完成游戏
WILD 雹	取得所有角色人物，以及完成所有故事分线

燃烧吧！热血青春日记



上集的热血青春日记是以 AVG 的形式来进行，玩者要在一年的校园生活中培育一名角色。今集的情况就大为不同，除了改为桌上游戏（即是大富翁形式）外，游戏的玩法更有很大的转变，理在会为大家逐步分析到底怎样才能创造出一个较强的角色吧！

STEP 1　创造出属于自己的角色！

在一开始玩者可选择与人或电脑作赛，人数的上限是四人，玩者可自由配合。若玩者希望自己的角色能变得更强，可与四人作赛（其余三人由自己操控），这样玩者便可将最强的东西集于一人之上，以免受到电脑阻碍。之后可输入姓名、性别（圣纯女学园只有女性才可入读）、学园和学科等，接着便是选择学科和说话的表达方式。不要小看这些设定，这是会影响原创角色技能的高低，还会影响他对其他角色态度。最后便是设定原创角色的外貌，一切完成后便可正式开始游戏。



STEP 2　任样才可移动呢!?



游戏中是靠一个轮盘来决定角色的移动距离,在轮盘上显示的字数便是角色可移动的格数。但移动的距离可分为跑步和步行两种:跑步是可作出6-10格的移动,虽然移动距离远,但却要支付两点生命力(当生命力降至零时便要暂停一个回合),所以在必要的时候才使用。步行可作1-6格的移动,速度慢,但不会消耗生命力,不妨多用。

STEP 3　卡片有什么用呢??



当停在"卡片GET"的方格上便可取得卡,玩者可在任何一个回合使用,亦不限每次使用的卡片数目上限;卡片的作用十分广泛,例如可提升角色的攻击或防守能力、令指定角色返回某处,寻找同伴,指定与某角色进行战斗,甚至是加长移动的距离等,只要善用这些卡片对角色的成长是会有很大的帮助。

STEP 4　与其他角色对话会发生什么事呢??



若停下来的方格上有其他角色的话,便可与他进行对话,在对话当中是有机会发生EVENT的,这些都会影响好感度的升降,从而改变在游戏完结时所取得的同伴。另外,在对话中是有机会学习到爱与友情之TWO PLATON的,只要在对话中选"技传授"便可,由于对话所做成的影响很大,所以是绝对不能马虎了事的。

STEP 5　怎能才能学懂必杀技呢?!



当停在"必杀技GET"的方格上便可从中选取其中一款必杀技,这样便能在战斗中使用,而随着不同的必杀技方格,所学到的必杀技亦会有所不同。

STEP 6　到底胜负的关键是取决于什么呢?!

当在方格上有其他玩者(电脑)或是用特定卡片(例如是指定与苛角色进行战斗的卡片)时便会进入战斗,能力值较高的一方便可胜出。在一开始时玩者和电脑会从自己的能力值中随机抽取三种能力值出来(例如:攻击力、防御力和体力),将三种能力值加起来,能力较高的一方便可取胜,

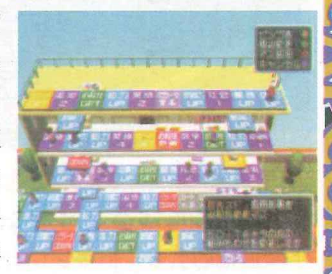


但能力值亦会因一些外来因数而转变,若在战斗时是有其他同伴在场的话,他们便会将你的能力值提升,所以战斗除了靠实力外,运气亦是致胜的关键所在。取胜后是可选择取得对手与其他们角色的好感度、单位POINT或对手的同伴。

STEP 7　按X键会出现一个很奇怪的表,这是什么来的??

当角色走到"单位GET"方格上(科目方格)上时便能获得单位POINT(即是右上角的数字),唯一能令单位POINT上升的方法便只有站在"单位GET"方格上,而科目的种类一共有7种,只要按X键便可一目了然。此外,亦有机会额外增加单位POINT,如当表上的科目连成直线便可额外取得十点的单位POINT。

STEP 8　怎样才取得终的胜利呢??



只要过了四十回合(可在右上角观看),所有原创角色便会进行一次战斗,胜利与否当然视乎是谁的能力值较高,利的一方会额外增加单位POINT,最后将所有单位POINT加起来,比较多单位POINT的便是胜利者。而完成整个"热血青春日记"后,玩者的原创人物亦可在STORY模式以外的其他模式中使用,此外每位原创人物均会有一个PASSWORD,只要输入其他人的PASSWORD,各位更可和其他人的原创人物一较高下。

若各读者认为自己所创造的角色无人能及,又或者学到一些超凡的绝技,不妨将你的PASSWORD寄给我们,以便我们可以将阁下的强者公开给其他人看看。

新的衣服



只要玩者利用DC上网,便能在CAPCOM的官方网页中DOWNLOAD UPDATE一次,即是每次可DOWNLOAD的资料亦会有所不同。

游戏中的BUG



使用方法十分简单,条件是玩者操控的人物是鉴恭介,只要跳起并输入↓↘→+LK+HK,这样便能令恭介飘浮于空中,若在这时使用"扩散CROSS CUTTER",判定更会在地面出现,绝对是屈机首选(请勿在对人战时用,后果自负)。



街头霸王 IIX 网络版

机种:DC　类型:对战 ACT　厂商:CAPCOM　可通过网络对战

曾于 1994 年推出的《街头霸王 IIX》直到现在仍然受到很多玩家的喜爱，这部作品基本上包含了 2D 格斗游戏的全部要素，其严密性和可玩性都非常之高。“IIX”继在 PS 和 SS 上同时推出的“街霸合集”中被移植后，此次终于又在 DC 上登场，并且具有可以通过网络对战的功能。可惜，国内的玩家无法与天南海北的各路高手一较高下，无法体会到其中独具的魅力!

与角色相关的隐藏要素一举公开!



●超级角色使用的方法与特性

本作共有 16 位角色登场，与之相对应还有超级角色存在。所谓的超级角色，实际上就是指前作“超级街霸 II”中的人物。在系统方面，超级角色存在多方的不利因素。如攻击力不如“X”系的角色强劲，必杀技的无敌时间也相对较短……每位超级角色都有特定的选用方法，大家在选人的时候可参照以下指令:隆→→→← + 弱 P、肯←←←→ + 弱 P、春丽↓↓↓↑ + 弱 P、古烈↑↓↓↓ + 弱 P、布兰卡→←←← + 弱 P、桑吉尔夫←→→→ + 弱 P、达尔锡姆↓↑↑↑ + 弱 P、本田↑↑↑↓ + 弱 P、飞鹰→→←← + 弱 P、飞龙←←→→ + 弱 P、嘉美↑↑↓↓ + 弱 P、DJ↓↓↑↑ + 弱 P、拜森→←←→ + 弱 P、巴洛克←→→← + 弱 P、萨加特↑↓↓↑ + 弱 P、维加↓↑↑↓ + 弱 P。



●拳之霸者——初代豪鬼登场

在对 CPU 战中，本作有着隐藏的 BOSS 豪鬼。当这位超强的角色初次登场时，很多人还不知道他的名字，但很快便被其强悍绝伦的招术所慑服，其形象深印在了每一个玩家的脑海之中。

豪鬼的多段龙卷斩空脚与豪升龙拳以及空中的牵制武器斩空波动拳，可以说都是在隆的基础上所进行的强化。很多人初次面对豪鬼的时候，一时间总会感到手足无措。其实，对付豪鬼还是有着很多方法的。如布兰卡可以用蹲中 K 连打→VERTICAL ROLLING(↓蓄力↑ + K)、春丽则可用背中蹴→摔投等办法，这样说不定可以达成 PERFECT 的结局。

●CPU 豪鬼的乱入条件

在街机模式中，只要满足相应的条件，当与最终 BOSS 维加战斗之前，豪鬼就会乱入。在将维加一瞬间击倒之后，玩家就要与其展开一场惊心动魄的战斗。其具体条件如下:①时间总计在 1500 COUNT 以下;②分数在 120 万点以下;③与敌人对战 12 连胜以上，胜利画面出现两秒以后时按任意键(除开始键)。满足以上的任意一个条件，豪鬼就会乱入成功。

●使用豪鬼的方法



在“街头霸王 IIX”中，超强角色豪鬼也是可以使用的，具体方法如下：按照以上的顺序，将选人的游标停留在每个角色的位置 1 秒以上，然后按键开始键，再同时按下弱 P + 中 P + 强 P，这样豪鬼便会出现了。

注意，由于 DC 手柄键位安排的问题，所以在同时按下弱 P + 中 P + 强 P 时可能不太方便，大家可将设置略做改动，以免指令输入的失误。

与角色相关的隐藏要素一举公开！

角色	基本战术	连续技	超级角色的特征
隆	用飞行道具波动拳进行牵制，而用升龙拳则可击落跳跃过来的对手。对于蹲着的对手可用→+中P接蹲中K进行攻击。	跳跃强P→下蹲中K→波动拳 跳跃强P→下蹲中K→真空波动拳 ➡+强P→下蹲强P→波动拳 ➡+强P→下蹲强P→真空波动拳	升龙拳在上升中是属于完全无敌的，因此可以放心地攻击近身的对手。因为连续技比较简单，所以应稳扎稳打。
肯	蹲中K抵消后可接续多种变化，战术也可参照隆的使用方法。由于跳跃中K比较强，所以可以用于狙击空中的对手。	跳跃强P→空中龙卷旋风腿→升龙裂破 中K→下蹲强P→升龙拳 中K→下蹲强P→升龙裂破	同样拥有上升中拥有完全无敌判定的升龙拳，而且波动拳与升龙拳的硬直时间都非常短，所以是非常好用的角色。
春丽	在地面战的时候蹲中K是最为主要的武器，跳跃弱K接续摔投技非常有效，实战中可多加运用。对空技天升脚判定较弱，要注意。	跳跃强P→近距离站立中P→下蹲强P 跳跃强P→近距离站立强P→千裂脚→强升天脚	远距离强P可加以抵消，跳跃中K的性能非常优秀，因此在空中战中往往占有明显的优势。注意，春丽没有完全无敌的必杀技。
古烈	弱手刀可牵制对手的行动，下蹲的中K与强K都具有不同的扰敌效果。对空方面自然可以依靠脚刀的威力，此外空中背投技也很强劲。	跳跃强P→下蹲中P→脚刀 跳跃强P→下蹲中P→超脚刀 弱K→蹲弱K×2→弱脚刀 弱K→蹲弱K×2→超脚刀	强P、强K等普通技的性能非常卓越，即使在空中战也经常能给予对手沉重打击。此外，跳跃轻K也有着意想不到的效果。
布兰卡	地面战时蹲中K与蹲强P可在不同的距离给予对手伤害，必杀技的效果非常出众，但需要掌握出招的时机，以免露出空隙。	跳跃强P→近距离站立中P→下蹲强P 跳跃强P→下蹲中K→强回旋撞击	回旋攻击是杀伤对手的最有效方法，特别注意要抓住对方起身或使用必杀技后的硬直时间。跳跃重K的性能不错，可常使用。
桑吉尔夫	近距离时可用蹲弱P进行牵制，伺机则可使出螺旋打桩等强力必杀技。需要注意的是，桑吉尔夫的下盘容易受到攻击，一定要掌握好距离。	⬇+强P→下蹲弱P×3→螺旋打桩 ⬇+强P→站立中P→远距离站立弱K→下蹲强K	往往会遭到对手飞行道具的牵制，不要过于迫切地缩短距离。只要掌握好时机，近身后的螺旋打桩等必杀技一定能令局势扭转。
达尔锡姆	远距离战斗方面拥有超群的实力，对空可依赖←+弱P，中P的摔投快捷而实用，蹲强K则可避过许多飞行道具。	（在角落）跳跃⬇+强K→下蹲弱K→瑜珈火焰 （被击飞的对手将要落地时）下蹲中K→↙+弱P→↙+中K→瑜珈火焰	根据对手距离的不同，可使用相应的普通技加以攻击。逼迫对手跳跃后，站立强K或下蹲强P都会给予其沉重打击。
E·本田	与对手距离较远时，可用超级百贯落来接近，只要近身便可用大银杏投痛殴对手。弱头槌可攻击空中袭来的敌人，非常好用。	强K→近距离站立弱P→大银杏投 跳跃强K→下蹲弱K→强超级头槌 跳跃强K→下蹲弱K→鬼无双	超级头槌的无敌时间较长，而超级百贯落则有着偷袭的效果。百裂张手不仅可以牵制对手，同时也可调整双方的距离。
飞鹰	要注意攻击线路的变化，攻击后落地时往往有一定的空隙，千万不可过于鲁莽。此外其普通技的攻击范围较广，也可扰乱对手的判断。	⬇+强P→下蹲弱P×2→墨西哥旋风 ⬇+强P→下蹲弱P×2→超级墨西哥旋风 ⬇+强P→近距离站立中K→弱飞鹰撞击（→↓↘+P）	跳跳↓+P与远距离站立强K的攻击判定非常大，是近攻必须掌握的要点。此外，下蹲中P与重K的攻击范围较大，比较实用。
飞龙	速度很快，往往会给人措不及防的感觉。蹲中P、蹲强P可用于牵制，烈火拳×3则可打出不同的变化。此外，→+中K也很好用。	跳跃强P→近距离站立强P→烈火拳×3 跳跃强P→近距离站立强P→烈火真拳 烈空脚→近距离站立强P→强烈火拳×3	下蹲中P、下蹲中K、远距离站立强P都可加以抵消，裂空脚有着相当不错的对空效果，此外烈火拳可用轻中重来调整节奏。
嘉美	蹲中K与弱SPIRAL ARROW（↓↘→+K）是其地面战的主要武器，此外可利用其轻快的速度奇袭对手。空中战时跳跃弱K较为好用。	跳跃强P→站立强P→弱SPIRAL ARROW 跳跃强P→站立强P→SPIN DRIVE SMASHER（↓↘→↓↘→+K） 强P→下蹲中P×2→强SPIRAL ARROW	因为普通技的判定比较强，所以可以多加利用。必杀技使用后如果落空，就会给对手痛下杀手的机会，切忌冒进。
DJ	节奏十分鲜明的角色，下蹲攻击是其战术的中心部分，而机关枪上钩拳（↓蓄力↑+P连打）则是有效的对空武器。	中K→下蹲弱K→机关枪上钩拳 中K→下蹲弱P×2→站立中P→超级旋转攻击（←蓄力→←→+P）→飞刀腿（↓蓄力↑+K）	基本上仍是注意下蹲P、K攻击的变化，这样往往会令对方陷入自己的节奏之中。机关枪上钩拳对空效果较佳，可以信赖。
拜森	必杀技大多以突进为主，所以很容易遭到对手飞行道具的攻击与牵制。其实，其必杀技利用轻、中、重的变化可以有效缩短与对手的距离。	下蹲中K→下蹲中P→突进拳击（←蓄力↘+P） 下蹲中K→下蹲中P→超级拳击（←蓄力→←→+P） 跳跃中P→下蹲弱P×2→站立弱P→突进拳击	可以说是比较弱的角色之一，但利用突进拳击使对方硬直，然后再用摔投技打击对方，这种手段仍然是十分有效的。
巴洛克	攻击距离很长，所以经常可以给予对手出奇不意的打击。利用快速的跳跃可以创造出多种多样的变化，伺机再用必杀技进行攻击。	下蹲中K→强SKY HIGH CLAW（↓蓄力↑+P）→SKY HIGH CLAW 跳跃强P→下蹲中K→下蹲中P	近距离站立中P、站立中K可加以抵消，此外飞快的速度与大面积的攻击范围都是其有利之处，但要注意近身战时普通技的性能。
萨加特	上下两段的飞行道具可交替使用，这往往能令对手无法近身。效果类似于升龙拳的TIGER UPER CUT（→↓↘+P）则是对空的最佳武器。	跳跃强K→下蹲中K→TIGER UPER CUT 跳跃强K→下蹲中K→超级猛虎击（↓↘→↓↘→+P） 中K→近距离强P→强TIGER UPER CUT	飞行道具速度很快，往往能出奇不意地击中对手。猛虎膝可用于突进，TIGHER UPER CUT对空效果虽不及升龙拳，但破坏力很强。
维加	地面战时可以用远距离站立中K、站立强K等攻击，此外由于普通技的性能颇佳，所以往往可破坏对方的攻击节奏。	（←蓄力→←→+K）→跳跃中P×2 跳跃强K→近距离站立弱K→下蹲中P→剪刀腿（←蓄力→+K）	跳跃中P可进行空中追打，虽然普通技与必杀技都较为强横，但具体操作时仍具有不少的困难。想要熟练掌握，就一定要多加练习。



CAPCOM VS. SNK 千禧之战 补充资料

机种:DC　类型:对战 ACT　厂商:CAPCOM
发售日:发售中　媒体:GD－ROM×1

乱入角色

在 ARCADE MODE 和 PAIR MATCH MODE 中，如果玩者能达到一定的条件，便会在 STAGE 3 完结时有 MORRIGAN 或 NAKORURU 的乱入及在 BOSS STAGE 中有豪鬼的乱入。他们所使用的 GROOVE 分别是：MORRIGAN 使用 CAPCOM GROOVE；MAKORURU 使用 SNK GROOVE；至于豪鬼则会使用与 BOSS STAGE 相同的 GROOVE。

MORRIGAN 和娜可露露的乱入条件

当达到四个不同的条件时，MORRIGAN 或 NAKORURU 便会乱入，但是乱入的角色是 MORRIGAN 还是 NAKORURU 便决定于玩者所选择的 GROOVE 了。如果玩者使用 CAPCOM GROOVE 时 MORRIGAN 便会乱入；相反，玩者使用 SNK GROOVE 时 NAKORURU 便会乱入。令他们乱入的四个条件分别是：取得 SECRET FACTOR 的 NO.63“来自魔界之挑战者”(MORRIGAN) 和 NO.64“来自大自然之使徒”(NAKORURU)；其次是在 STAGE1～3 中未曾 CONTINUE 和没有其他玩者乱入对战；然后是在 STAGE3 完结时，玩者取得 GP 达 60 以上；最后是在 STAGE1～3 中以 SUPERCOMBO 将对手击倒达四次或以上。

豪鬼的乱入条件

要在 BOSS STAGE 中得到豪鬼的乱入，必须要符合两个条件，分别是取得 SECRET FACTOR 的 NO.62“最强之挑战者”和在 STAGE 5 完结时 GP 达 85 或以上。

GP(GROOVE PRINT)评价

玩者可以取得的 GP 最多为 100.000，而最少则为 0.000，游戏的 GP 初期值为 20.000，而当玩者进行攻击或是防守时也会有所增减。





攻击命中时的 GP 评价

在与 CPU 对战时，当玩者成功击中对手时，除了玩者所使用的招式会影响 GP 评价外，电脑被击中时的行动也会出现对 GP 评价很大的影响力。在“攻击命中 GP 评价”表中会显示在攻击命中时，不同情况下得到的 GP 评价，如果攻击被成功挡格，GP 便会增加 0.001。

攻击命中 GP 评价(使用飞行道具命中的情况)

玩者方行动／CPU 方行动	SUPERCOMBO／超必杀技(有攻击判定)	SUPERCOMBO／超必杀技(没有攻击判定)	必杀技／强基本技	弱基本技	其他
LV.3 SUPERCOMBO/MAX 超必杀技	S＋＋	S＋	S	A	B
LV.1～2 SUPERCOMBO/超必杀技	S＋	S	A	B	B
必杀技	S	A	B	C	C

CPU GUOOVE 决定 TABLE

在 SEAGE 1 中电脑所用的 GROOVE 是随机的没有任何规则根据，而 STAGE 2 至“BOSS STAGE 则有七种不同组合，详细资料可以看“CPU GROOVE 决定 TABLE”表。

CPU GROOVE 决定 TABLE

	STAGE 2	STAGE 3	STAGE 4	STAGE 5	BOSS STAGE
TABLE A	SNK	CAPCOM	SNK	CAPCOM	SNK
TABLE B	CAPCOM	SNK	CAPCOM	CAPCOM	CAPCOM
TABLE C	SNK	SNK	SNK	CAPCOM	CAPCOM
TABLE D	CAPCOM	SNK	SNK	CAPCOM	SNK
TABLE E	SNK	CAPCOM	CAPCOM	SNK	SNK
TABLE F	SNK	CAPCOM	CAPCOM	SNK	CAPCOM
TABLE G	CAPCOM	CAPCOM	CAPCOM	SNK	SNK

攻击命中 GP 评价(不使用飞行道具命中的情况)

玩者方行动／CPU 方行动	SUPERCOMBO／超必杀技(有攻击判定)	SUPERCOMBO／超必杀技(没有攻击判定)	必杀技／强基本技	弱基本技	其他
LV.3 SUPERCOMBO/MAX 超必杀技	S＋＋＋	S＋＋	S＋	S	A
LV.1～2 SUPERCOMBO/超必杀技	S＋＋	S＋	S	A	B
必杀技	S＋	S	A	B	B
强基本技	S	A	B	C	C
弱基本技	A	B	C	C	D

被攻击时的 GP 评价

当对方进行攻击时，玩者方的挡格时间或被命中时，也会有一个 GP 评价的，详情可以参考“防守时的 GP 评价”表。

防守时的 GP 评价

玩者方行动／CPU 方行动	LV.3 SC／MAX 超必杀技	LV.1～2 SC／超必杀技	必杀技	强基本技	弱基本技
挡格(3/60 秒内)	S＋	S	A	B	B
挡格(8/60 秒内)	S	A	B	B	C
挡格(30/60 秒内)	B	B	C	C	D
挡格(31/60 秒以上)	C	C	C	D－	D－
挡格失败	D	D	D	D－	D－－

GP 评价与 GP 增减对应

当玩者在攻击和防守时所取得的 GP 评价与实际的 GP 增减是成正比的。在“GP 增减”表有不同 GP 评价中所取得(或扣去)的实际 GP 值。

GP 增减

GP 评价	GP 增减
S＋＋＋	＋3.5
S＋＋	＋3
S＋	＋2.5
S	＋2
A	＋1

GP 评价	GP 增减
B	＋0.5
C	＋0.01
D	－0.5
D－	－1
D－－	－1.5

K.O. 时的 GP 评价和 GP 增减

当玩者 K.O. 对手时，是会有一个额外的 GP 增减值给玩者，其计算方法请看“K.O. 时的 GP 增减公式”，而 K.O. 对手的所取得的 GP 评价和评价倍率则可以参考“K.O. 时的 GP 评价”表和“评价倍率”表。

K.O. 时的 GP 评价

玩者方行动/CPU 方行动	SUPERCOMBO/超必杀技(有攻击判定)	SUPERCOMBO/超必杀技(没有攻击判定)	必杀技/强基本技	强基本技	弱基本技	其他
LV.3 SC/MAX 超必杀技	S+++	S++	S+	S	A	B
LV.1~2 SC/超必杀技	S++	S+	S	A	A	B
必杀技	S+	S	A	A	B	C
强基本技	S	A	A	B	C	D
弱基本技	A	A	B	C	D	D

评价倍率

K.O. 时的 GP 于 0~59.999		K.O. 时的 GP 于 60~79.999		K.O. 时的 GP 于 80~89.999		K.O. 时的 GP 于 90~100	
GP 评价	评价倍率	GP 评价	评价倍率	GP 评价	评价倍率	GP 评价	评价倍率
S+++	0.8	S+++	0.6	S+++	0.5	S+++	0.4
S++	0.7	S++	0.3	S++	0.2	S++	0.1
S+	0.6	S+	0.2	S+	0.1	S+	0.05
S	0.5	S	0.15	S	0.05	S	0.05
A	0.3	A	0.05	A	0	A	0
B	0.1	B	0	B	-0.05	B	-0.1
C	0	C	-0.05	C	-0.1	C	-0.3
D	-0.05	D	-0.1	D	-0.2	D	-0.6

得分

在与 2P 对战时，是没有任何得分计算的，也就是说只有对 CPU 时才会计算分数，而得分的种种类共分为三种，分别是攻击命中得分、PERFECT 胜利得分和 STAGE CLEAR 得分。攻击命中得分只有在玩者 GAME OVER 或完成 BOSS STAGE 后才会显示，在“攻击得分”表中会显示第 HIT 攻击的不同攻击值所取得的分数；而 PERFECT 胜利得分是当玩者在一人也没有被击倒兼体力全满的情况下胜利或只是一个也没有被击倒的情况下胜利时，也会有一个分数加给玩者，前者会增加 50000 分，而后者则会增加 10000 分；而 STAGE CLEAR 得分是完成每一个 STAGE 时所得的分数，计算方法是“完成 STAGE 时的 GP 倍率”，在“STAGE CLEAR 倍率和得分”表中有不同的 GP 情况下所拥有的倍率和得分范围。

攻击得分

攻击值	得分
100~400	100 POINTS
500~700	200 POINTS
800~1000	300 POINTS
1100~1400	400 POINTS
1500~1800	500 POINTS
1900~2200	1000 POINTS
2300~2600	1500 POINTS
2700~3000	2000 POINTS
3100 以上	3000 POINTS

STAGE CLEAR 倍率和得分

完成 STAGE 时的 GP	倍率	得点
100	×10000	1000000 POINTS
99	×5000	495000 POINTS
98	×3000	294000 POINTS
97	×2000	194000 POINTS
96	×1500	144000 POINTS
95	×1000	95000 POINTS
90~94.999	×800	72000~75200 POINTS
80~89.999	×500	40000~44500 POINTS
70~79.999	×300	21000~23700 POINTS
40~69.999	×200	8000~13800 POINTS
0~39.999	×100	0~3900 POINTS

SECRET FACTOR 的取得方法

游戏中设有 SECRET SHOP，其用途是给玩者购买 SECRET FACTOR，而 SECRET FACTOR 的总数量共有 77 个，大致上可以分为 9 大类，下文将会详细分析各 SECPET FACTOR 的分类、购人必需的条件和它们各自的特别效果等等。

NO.1~33 EXTRA COLOR

购买这些 SECRER FACTOR 后，该角色的颜色选便会由原本的四种颜色增至八种，也就是增加四种额外的颜色了，这也为游戏增加了不少的乐趣，大家快来试试吧！



NO.62~NO.64 乱入角色

玩者必须购人乱入角色的 SECRET FACTOR，才可以在 ARCADE MODE 和 PAIRMATCH MODE 得到 MORRIGA、NAKORURU 和豪鬼的乱入对战，因为这是他们乱人对战中的一个必要条件。

SECRET STAGE 出现机会率变化

已购买 EXTRA STAGE 数	出现机会率
1 个	1/256
2 个	1/128
3 个	1/64
4 个	1/32
5 个	1/16
6 个	1/4

NO.71 PAIR MATCH

购人这个 SECRET FACTOR 后，玩者便能玩“PAIR MATCH MODE”，这模式中敌我双方的 RATIO 都是设定为 2，并以二对二的形式进行游戏。

NO.72 CHARACTER RATIO SELECT

在 VS 模式中，玩者可以随意调较角色的 RATIO。

NO.34~61 EXTRA CHARACTER

购人 EXTRA CHARACTER 后，玩者便可以使用该名角色的 EXTRA 模式，基本上 EXTRA 模式和 NORMAL 模式的角色的基本能力是完全相同的，而两者不同之处在于一些招式上，玩者可以在选择角色时紧按 START 键，便可以选择该 EXTRA 模式了（之前必须购人该角色的 EXTRA CHARACTER），而购买 EXTRA CHARACTER 所需的 VS PT 会因 CHARACTER 本身的 RATIO 而定，RATIO 越高，需要的 VS PT 越多。有一点要注意的就是 EX 隆和 EX 庵分别是“杀意隆”和“疯狂八神”，他们是独立一格地给玩者选择，并不是以紧按 START 键选择。除此之外，MORRIGA、NAKORURU 和豪鬼三人是没有 EXTRA 模式的。

NO.65~NO.70 EXTRA STAGE

购人这个 SECRET FACTOR 除了能在 VS 模式和练习模式中使用新的 EXTRA STAGE 外，其实也会影响到 SECRET STAGE“阿达也神殿 2”的出现机会率，正常情况下玩者对 CPU 时选择阿达也神殿这 STAGE 时，便会有 1/512 的机会出现“阿达也神殿 2”这 SECRET STAGE，不过如果玩者购人 EXTRA STAGE 后，“阿达也神殿 2”出现的机会便会增加，可以参考“SECRET STAGE 出现机会率变化”表。

NO.73 怀旧主题曲

在“OPTION MODE”的“GAME OPTION”的 GAME MUSIC 一项，玩者可以将这一项设定 NORMAL 和 ORIGINAL，如果设定为 ORIGINAL 便可以在不同的 STAGE 中听到昔日的游戏音乐，如《STREET FIGHTER 2》和《饿狼传说》中的经典 BGM。

NO.74~76 SECRET CHARACTER

这三个“SECRET FACTOR”其实是让玩者使用 MORRIGAN、NAKORURU 和豪鬼三位角色，但是所需 VS PT 和条件要求很高，要可以使用他们三人并不是一件容易的事。

NO.77 RUN AND DASH

玩者可以在“OPTION MODE”的“GAME OPTION”中 DASH 和 RUN。

SECRET FACTOR 一览表

编号	名称	效果	条件	所需 VS PT
NO.1	EXTRA COLOR 隆	增加 4 种隐藏颜色	以隆 CLEAR ARCADE MODE 一次	200
NO.2	EXTRA COLOR KEN	增加 4 种隐藏颜色	以 KEN CLEAR ARCADE MODE 一次	200
NO.3	EXTRA COLOR 春丽	增加 4 种隐藏颜色	以春丽 CLEAR ARCADE MODE 一次	200
NO.4	EXTRA COLOR GUILE	增加 4 种隐藏颜色	以 GUILE CLEAR ARCADE MODE 一次	200
NO.5	EXTRA COLOR ZANGIEF	增加 4 种隐藏颜色	以 ZANGIEF CLEAR ARCADE MODE 一次	200
NO.6	EXTRA COLOR DHALSIM	增加 4 种隐藏颜色	以 DHALSIM CLEAR ARCADE MODE 一次	200
NO.7	EXTRA COLOR E.HONDA	增加 4 种隐藏颜色	以 E.HONDA CLEAR ARCADE MODE 一次	200
NO.8	EXTRA COLOR BLANKA	增加 4 种隐藏颜色	以 BLANKA CLEAR ARCADE MODE 一次	200
NO.9	EXTRA COLOR M.BISON	增加 4 种隐藏颜色	以 M.BISON CLEAR ARCADE MODE 一次	200
NO.10	EXTRA COLOR BALROG	增加 4 种隐藏颜色	以 BALROG CLEAR ARCADE MODE 一次	200
NO.11	EXTRA COLOR SAGAT	增加 4 种隐藏颜色	以 SAGAT CLEAR ARCADE MODE 一次	200
NO.12	EXTRA COLOR VEGA	增加 4 种隐藏颜色	以 VEGA CLEAR ARCADE MODE 一次	200
NO.13	EXTRA COLOR 樱	增加 4 种隐藏颜色	以樱 CLEAR ARCADE MODE 一次	200
NO.14	EXTRA COLOR CAMMY	增加 4 种隐藏颜色	以 CAMMY CLEAR ARCADE MODE 一次	200
NO.15	EXTRA COLOR 京	增加 4 种隐藏颜色	以京 CLEAR ARCADE MODE 一次	200
NO.16	EXTRA COLOR 庵	增加 4 种隐藏颜色	以庵 CLEAR ARCADE MODE 一次	200
NO.17	EXTRA COLOR TERRY	增加 4 种隐藏颜色	以 TERRY CLEAR ARCADE MODE 一次	200
NO.18	EXTRA COLOR 獠	增加 4 种隐藏颜色	以獠 CLEAR ARCADE MODE 一次	200
NO.19	EXTRA COLOR 舞	增加 4 种隐藏颜色	以舞 CLEAR ARCADE MODE 一次	200
NO.20	EXTRA COLOR KIM	增加 4 种隐藏颜色	以 KIM CLEAR ARCADE MODE 一次	200
NO.21	EXTRA COLOR GEESE	增加 4 种隐藏颜色	以 GEESE CLEAR ARCADE MODE 一次	200
NO.22	EXTRA COLOR 山崎	增加 4 种隐藏颜色	以山崎 CLEAR ARCADE MODE 一次	200
NO.23	EXTRA COLOR 雷电	增加 4 种隐藏颜色	以雷电 CLEAR ARCADE MODE 一次	200
NO.24	EXTRA COLOR RUGAL	增加 4 种隐藏颜色	以 RUGAL CLEAR ARCADE MODE 一次	200
NO.25	EXTRA COLOR VICE	增加 4 种隐藏颜色	以 VICE CLEAR ARCADE MODE 一次	200
NO.26	EXTRA COLOR 红丸	增加 4 种隐藏颜色	以红丸 CLEAR ARCADE MODE 一次	200
NO.27	EXTRA COLOR 由里	增加 4 种隐藏颜色	以由里 CLEAR ARCADE MODE 一次	200
NO.28	EXTRA COLOR KING	增加 4 种隐藏颜色	以 KING CLEAR ARCADE MODE 一次	200
NO.29	EXTRA COLOR 杀意隆	增加 4 种隐藏颜色	以杀意隆 CLEAR ARCADE MODE 一次	200
NO.30	EXTRA COLOR 疯狂八神	增加 4 种隐藏颜色	以疯狂八神 CLEAR ARCADE MODE 一次	200
NO.31	EXTRA COLOR MORRIGAN	增加 4 种隐藏颜色	以 MORRIGAN CLEAR ARCADE MODE 一次	200
NO.32	EXTRA COLOR 娜可露露	增加 4 种隐藏颜色	以娜可露露 CLEAR ARCADE MODE 一次	200
NO.33	EXTRA COLOR 豪鬼	增加 4 种隐藏颜色	以豪鬼 CLEAR ARCADE MODE 一次	200
NO.34	EXTRA CHARACTER 杀意隆	可使用 杀意隆	以 CAPCOM GROOVE 的隆 CLEAR ARCADE MODE 一次	7000
NO.35	EXTRA CHARACTER KEN	可使用 EX KEN	以 CAPCOM GROOVE 的 KEN CLEAR ARCADE MODE 一次	3000
NO.36	EXTRA CHARACTER 春丽	可使用 春丽	以 CAPCOM GROOVE 的春丽 CLEAR ARCADE MODE 一次	3000
NO.37	EXTRA CHARACTER GUILE	可使用 EX GUILE	以 CAPCOM GROOVE 的 GUILE CLEAR ARCADE MODE 一次	3000
NO.38	EXTRA CHARACTER ZANGIEF	可使用 EX ZANGIEF	以 CAPCOM GROOVE 的 ZANGIEF CLEAR ARCADE MODE 一次	3000
NO.39	EXTRA CHARACTER DHALSIM	可使用 EX DHALSIM	以 CAPCOM GROOVE 的 DHALSIM CLEAR ARCADE MODE 一次	2000
NO.40	EXTRA CHARACTER E.HONDA	可使用 EX E.HONDA	以 CAPCOM GROOVE 的 E.HONDA CLEAR ARCADE MODE 一次	3000
NO.41	EXTRA CHARACTER BLANKA	可使用 EX BLANKA	以 CAPCOM GROOVE 的 BLANKA CLEAR ARCADE MODE 一次	2000
NO.42	EXTRA CHARACTER M.BISON	可使用 EX M.BISON	以 CAPCOM GROOVE 的 M.BISON CLEAR ARCADE MODE 一次	3000
NO.43	EXTRA CHARACTER BALROG	可使用 EX BALROG	以 CAPCOM GROOVE 的 BALROG CLEAR ARCADE MODE 一次	4000
NO.44	EXTRA CHARACTER SAGAT	可使用 EX SAGAT	以 CAPCOM GROOVE 的 SAGAT CLEAR ARCADE MODE 一次	4000
NO.45	EXTRA CHARACTER VEGA	可使用 EX VEGA	以 CAPCOM GROOVE 的 VEGA CLEAR ARCADE MODE 一次	4000
NO.46	EXTRA CHARACTER 樱	可使用 EX 樱	以 CAPCOM GROOVE 的樱 CLEAR ARCADE MODE 一次	2000
NO.47	EXTRA CHARACTER CAMMY	可使用 EX CAMMY	以 CAPCOM GROOVE 的 CAMMY CLEAR ARCADE MODE 一次	2000
NO.48	EXTRA CHARACTER 京	可使用 EX 京	以 SNK GROOVE 的京 CLEAR ARCADE MODE 一次	3000
NO.49	EXTRA CHARACTER 疯狂八神	可使用 疯狂八神	以 SNK GROOVE 的庵 CLEAR ARCADE MODE 一次	7000
NO.50	EXTRA CHARACTER TERRY	可使用 EX TERRY	以 SNK GROOVE 的 TERRY CLEAR ARCADE MODE 一次	3000
NO.51	EXTRA CHARACTER 獠	可使用 EX 獠	以 SNK GROOVE 的獠 CLEAR ARCADE MODE 一次	3000
NO.52	EXTRA CHARACTER 舞	可使用 EX 舞	以 SNK GROOVE 的舞 CLEAR ARCADE MODE 一次	3000
NO.53	EXTRA CHARACTER KIM	可使用 EX KIM	以 SNK GROOVE 的 KIM CLEAR ARCADE MODE 一次	3000
NO.54	EXTRA CHARACTER GEESE	可使用 EX GEESE	以 SNK GROOVE 的 GEESE CLEAR ARCADE MODE 一次	4000
NO.55	EXTRA CHARACTER 山崎	可使用 EX 山崎	以 SNK GROOVE 的山崎 CLEAR ARCADE MODE 一次	4000
NO.56	EXTRA CHARACTER 雷电	可使用 EX 雷电	以 SNK GROOVE 的雷电 CLEAR ARCADE MODE 一次	3000
NO.57	EXTRA CHARACTER RUGAL	可使用 EX RUGAL	以 SNK GROOVE 的 RUGAL CLEAR ARCADE MODE 一次	4000
NO.58	EXTRA CHARACTER VICE	可使用 EX VICE	以 SNK GROOVE 的 VICE CLEAR ARCADE MODE 一次	2000
NO.59	EXTRA CHARACTER 红丸	可使用 EX 红丸	以 SNK GROOVE 的红丸 CLEAR ARCADE MODE 一次	2000
NO.60	EXTRA CHARACTER 由里	可使用 EX 由里	以 SNK GROOVE 的由里 CLEAR ARCADE MODE 一次	2000
NO.61	EXTRA CHARACTER KING	可使用 EX KING	以 SNK GROOVE 的 KING CLEAR ARCADE MODE 一次	2000
NO.62	最强之挑战者	豪鬼在最终 STAGE 出现挑战	CLEAR ARCADE MODE 五次	500
NO.63	来自魔界之挑战者	MORRIGAN 在途中出现挑战	取得所有 CAPCOM 人物的隐藏角色	700
NO.64	来自大自然之使徒	娜可露露在途中出现挑战	取得所有 CAPCOM 人物的隐藏角色	700
NO.65	EXTRA STAGE－VEGA	STAGE SELECT 追加 VEGA STAGE	CPU 战中击倒 VEGA	1000
NO.66	EXTRA STAGE－GEESE	STAGE SELECT 追加 GEESE STAGE	CPU 战中击倒 GEESE	1000
NO.67	EXTRA STAGE－MORRIGAN	STAGE SELECT 追加 MORRIGAN STAGE	CPU 战中击倒 MORRIGAN	1200
NO.68	EXTRA STAGE－娜可露露	STAGE SELECT 追加娜可露露 STAGS	CPU 战中击倒娜可露露	1200
NO.69	EXTRA STAGE－豪鬼	STAGE SELECT 追加豪鬼 STAGS	CPU 战中击倒豪鬼	1500
NO.70	EXTRA STAGE－SECRET	STAGE SELECT 追加 SECRET STAGE	在 ARCADE MODE 或 PAIR MATCH MODE 中遇上 SECRET 版面并将该次游戏完成	1500
NO.71	PAIR MATCH	在此模式中所有角色的 RATIO 也统一为 2	CPU 战中击倒 MORRIGAN 及娜可露露	1800
NO.72	CHARACTER RATIO SELECT	在 VS 模式中可自行调教角色的 RATIO	CPU 战中击倒豪鬼	1500
NO.73	怀旧主题曲	把 GAME MUSIC 设定为 ORIGINAL 可听回昔日的游戏 BGM	CLEAR PAIR MATCH MODE 一次	2000
NO.74	PLAYER CHARACTER MORRIGAN	可使用 MORRIGAN	取得所有 CAPCOM EX 人物	8000
NO.75	PLAYER CHARACTER 娜可露露	可使用娜可露露	取得所有 SNK EX 人物	8000
NO.76	PLAYER CHARACTER 豪鬼	可使用豪鬼	取得 NO.73－NO.75 及 CPU 战中击倒豪鬼	9500
NO.77	RUN AND DASH	可设定角色作 RUN 或 DASH	取得 NO.74－NO.75 及 CLEAR PAIR MATCH MODE 3 次	2300

Xenogears 一万年前的闪光 "神"与"人类"诞生之日 You shall be as gods

文/AKIRA、责编/E·T

古拉夫的话音落下一,从菲前的沙子里钻出了一个怪物……

PIONT:BOSS 刚战

敌人ミミ是 HP 很少的怪物,但普通攻击它时不会产生效果,而且会在它反击时被吸走燃料。有效的攻击方式是用指令式 GEAR 的必杀技。

战斗结束后,古拉夫也留下了堆令人费解的话(实际上是作者没有能力翻译,古拉夫那个疯子,爱将很普通的事用很复杂语言来说,现实生活中遇到那种人也很麻烦的……)而离去,威尔特鲁在战斗中也受到损坏而无法再启动,最糟的是,阿威的后继部队也赶了来,面对阿威的 GEAR,菲与希旦只能束手就擒。

此后,菲与希旦被关押在阿威的输送车中,同威尔特鲁一起被送往王都……

希旦:"菲,你没受什么伤吧,看上去似乎没什么精神……是有关那个黑衣男子所说的你父亲的事吗?"

菲:"是的,从那家伙所说的话中了解到一些东西后,我与在兰哈时已有了不同。那时我只希望平安地渡日。但现在却希望知道自己的一切,这种感受还是第一次……"

希旦:"那趁现在被囚禁的这段时间,你还是多休息一会,也可将心情调整一下。"

菲睡着后……

希旦:"的确是那个男人没错了,这应该不是什么巧合吧,……毕竟还是迫近了吗?……福音的劫……吗?"

PIONT:天帝 EVENT

作者注,这个天帝呀,和古拉夫有一样的问题,他们所说的话,可能连日本的玩友也会听得莫名其妙。关于天帝,总之他目前是索拉利斯的最高执政者,从外表上看,大家也可了解到——他是个老不死的家伙……而那个希旦呢,几乎这世界上没有他所不知道的事。所以理所当然的,他也不是个吃素的人(希旦"我不吃肉的啦!")。好了,好了,让他们两个去聊吧,我们别去理他们了……还有,后面将会出现的卡赛尔法院的老家伙们,也是很麻烦的东西,他们的话听多了,难保不会得上什么后天性语言障碍,所以……于是……那么就……当然,说不定有问题的是我也说不定……

………… ………………

………… ………………

运载菲他们的车,在途中遭遇上了海贼的潜沙舰的炮击,车体底部被炸出了大洞,沙子象洪水般地灌入车内。

PIONT:制限时间内脱出

从搬运船中脱出时,有时间的限制,如果慢慢慢慢……行事的话,难免会喝上几口沙子。不过幸运的是,每到一个新的地区,沙子都会退到标准的状况。另外,那些个好诱人的箱子呀……实际上里面没有好货!!!

从车里脱离出来后,再由希旦的帮助之下将威尔特鲁回收回来,还没忙完多久,潜沙舰的海贼就已追来,为首的那个金发碧眼的青年,不由菲解释,拿着大鞭子与菲交上了手……

青年:"不管自己同伴的死活,自己独自逃了出来,你们这些人还有没有男人的样子?"

菲:"等,等一下,我们并非是阿威的军人!"

青年:"哼!想用此来乞求饶命吗?从阿威的车里出来的不是阿威的军人还会是什么……"

菲:"真的不是呀!"

青年:"哈!没用的家伙,那就算不是军人,作为男人之间的决斗如何!?"

菲:"请住手吧!我不想同你打斗。"

青年:"你说够了没有,不打的话就从 GEAR 里滚出去好了!!"

PIONT:BOSS 战

这个家伙精神有问题的吧……

一开始战斗,他就会降低威尔特鲁的命中精度,所以用比较弱的攻击比较好,当然罗,必杀攻击是没有命中率的问题的……

正在热斗的时候,脚下的沙子动了起来,是流沙呢,两个人一起陷了下去……

青年:"这全部都是你的错,走着瞧!!"

菲:"什么!!"

………… …………

………… …………

钟乳洞。好在沙漠底下有巨大的空洞,两台 GEAR 都落下之后,海贼

青年已来到威尔特鲁的脚下……

青年:"好了,出来吧,我不会要你的命的,不过要把这台 GEAR 留下……啊呀!你,你真的不是阿威的士兵吗!"

菲:"刚才通讯时就已说明了,你为什么就不听呢!!"

青年:"哈哈哈哈……是我不对,抱歉抱歉,那么说来我们也不再是敌对关系了,我叫巴鲁特(バルト),是这附近势力范围的海贼。"

菲:"我叫菲,被阿威的输送船收容施设拘束着,一直到刚才的骚乱,不管怎么说,你也算是救了我们。"

巴鲁特:"是那样啊,那为什么象你这样的老百姓会乘着军方的 GEAR 呢?而且这家伙还是从未见过的最新型机。"

菲:"发生了许多事,但并非我喜欢乘它的。那么我们现在在哪里?好象是落到了麻烦的地方,从未听说过在沙漠底下有这么大的空洞"

巴鲁特:"哈?你什么也不知道吗?你到底是从哪里来的?这是火山性地层带,地下空洞连绵数百里呢。"

菲:"先是树海,接着是沙海,现在又是钟乳洞……"

巴鲁特:"什么?"

菲:"没什么……"

巴鲁特:"没法子了,落下来时的洞已经不见了,只好另找出口了,那我们暂时休战,一起找出口好吗?"

菲:"那好吧,一起找吧。"

与此同时,潜沙舰已收容了输送船的工作人员,潜沙舰的大副西格尔德与希旦象是认识已久的朋友,希旦:"那将我们的船击沉的,是你们的那位'若''了?"

西格尔德:"是的,我们稍不留神就被他……"

希旦:"那他现在与菲一起落入了溶洞,下一步该怎么办呢?"

西格尔德:"以若的能力,应该是能与菲一起脱离洞窟的,我们就先去会合地点去等吧。"

希旦:"你们相互之间已如此相互信任了吗?"

西格尔德:"修加,这次难道也是偶然的吗?"

希旦:"恐怕不是偶然而是必然……"

西格尔德:"有什么事要发生了?修加。"

再回到菲与巴鲁特这边,他们两人已在洞窟里找到一间小屋……

巴鲁特:"喂,菲,这种地方真的会有人住吗?"

老人:"刚才听到了很少有的 GEAR 的足音,那是你们的吗?已经有很久没有客人来过了,怎么了?你们是从上面掉下来的?"

巴鲁特:"差不多是那样的。"

老人:"从脚步来听,似乎 2 人都坐着不错的 GEAR,不过状态有些不佳。"

菲:"哈?老先生只是听声音就能了解情况吗?"

老人:"哈哈哈……从声音来分辨 GEAR 的状况并不是什么很难的事呀,就用刚才的情况来说,有一台 GEAR 的关节的金属液体导管似乎有问题,行动时摩擦发出难听的声音,步行起来也会比较辛苦,另外,我是巴尔塔扎鲁(バルタザール),你们叫我巴鲁爷爷也可以。"

巴鲁特:“这里好象有不少很不错的收藏品呢,话说回来,老大爷为什么一个人住在这里呢?”

巴鲁爷:“可以说是来寻宝的,在这个地下大溶洞里,有各种各样落下来的东西。”

巴鲁特:“寻宝吗?那么,那个架子上的东西也是收获吗?”

巴鲁爷:“是指化石吗?那也是所寻找的东西之一。也好,你们一起来看看吧。”

三人一起来到巴鲁爷屋里的杂物架前。

巴鲁爷:“这些都是从这附近挖出来的古代人类与动物的化石,怎么样,你们有没有注意到这架上物品摆放的顺序吗?最左边是年代最久的化石,越住右年代越近。”

巴鲁特:“大爷是考古学家吗?以我看来似乎没什么两样呀,菲,你认为呢?”

菲:“左边与右边的似乎有些微妙的差别,但人类的骨骼到一定年代就没有了。”

巴鲁爷:“没错,没有发现过那个年代之前人类的骨骼,那大约是一万年前左右的时候。”

巴鲁特:“为什么会这样呢?”

巴鲁爷:“我也没有找到完全的答案,推测的话也就是说一万年前的这个世界中不存在人类。”

巴鲁特:“如果是这样的话,研究进化论的家伙们都在干什么?”

巴鲁爷:“教会提倡的进化论吗?那也并非是错误的,但我更相信的,是神话中的说法。”

菲:“神话?”

巴鲁爷:“不知道吗?那个传说……”

“遥远的古时,人与神共同生活在天空的乐园‘马哈诺’(**マハノン**),那里有神的力量庇护,人类不用畏惧死亡,幸福地生活着。有一天,人进入了神禁止的地方,吃了生长在那里,被称为“拉吉尔”(**ラジエル**)双树的果实,从而得到了智慧与力量。神知道了这一切后,将人类放逐出乐园。从此,人类结束了幸福的生活,拉开了悲伤、憎恨时代的帷幕。被神放逐。人类开始对神反抗,为了能与神对抗,人类用智慧制作了12个魂(**マニマ**)之器,并且自封为神。马哈诺的战火持续了十天十夜,世界被血染红,但人类终究不是神的对手,神在狂怒之下将人类灭绝,只剩下些“义人”在地上,而神在这场战斗中也受了重创,而潜入地底下长眠……”

巴鲁爷:“那些“义人”可能就是人类的祖先,好了。没用的话就说到这里吧。”

菲:“那么,请问这个洞窟的出口在……”

巴鲁爷:“出口吗?就在那堵防沙壁另一端的采掘场里。”

巴鲁特:“防沙壁?就是门外边上的巨大墙壁吗?”

巴鲁爷:“是的,壁的另一面是阿威的发掘场,现在已被遗弃。以往在挖掘时,用这壁来防止上面落下的沙子侵入。”

菲:“那如何才能打开它呢?”

巴鲁特:“用GEAR破坏掉不就是了吗!”

巴鲁爷:“喂,等一下,那壁就算是GEAR,也破坏不了的。壁的开闭,是由流沙探测器所决定的。现在的关闭,是因为你们两个与沙子一起落下的缘故,莫非,你们两个在上面有过什么大动作?”

菲:“一切都被您说中了,那我们该怎么办才好?”

巴鲁爷:“很简单,将红色的灯点灭就可以了。另外,GEAR的零件与燃料我这里也有,拜托别再发出难听的声音了。”

PIONT:流沙探测器

如同巴鲁爷所说的,在洞穴里共有2个那样的东西,位置分别在巴鲁爷的小屋以北的两条分支路的尽头,红灯灭了就OK了。

将探测器都关闭后,壁也顺利地打开了……

巴鲁特:“最后,还有些事想向您打听”

巴鲁爷:“是什么呢?”

巴鲁特:“听说在这个世界里,有超越所有的GEAR,太古时代所制造的神的GEAR,到底有没有这回事?”

巴鲁爷:“用神的智慧创造的人造神,它的力量一骑当千,挥动手臂就可以抹平一条街道,它的叫声可以震动天空,指的是“GEAR·BARA”(**ギア・バーラー**)吧。”

巴鲁特:“您知道的吗?那么,莫非那就是神话中所说的,用于与神交战的……”

巴鲁爷:“那东西,是人类编造出的传说,‘那样的东西’是不存在的,我再最后检查一下你们的GEAR,请等一个小时左右。”

一说到GEAR·BARA时,巴鲁爷的态度就变得焦燥不安,还未等巴鲁特再追问下去,他就已离开……

菲:“巴鲁特,刚才神话中的GEAR,是埋在地下的吗?”

巴鲁特:“我听到的是那么说的。”

菲:“那我们的GEAR也……”

巴鲁特:“挖掘出的GEAR差不多都是数百年前的东西,并不是象神话中那么久远的东西。”

菲:“那为什么会埋在地下呢?”

巴鲁特:“不清楚,也没有关于那些记录。只是……”

菲:“只是什么?”

巴鲁特:“明确的是,是在某次大规模的战争后被埋没的,几乎在所有的GEAR装甲板上的弹痕证实了这一点。”

菲:“数百年之前也没有过记录的战争,那么是更久之前的了?”

巴鲁特:“差不多就是那样,有关的记录都被教会管理着,一定是非常久远之前的东西了。那么,菲,你怎么看那位老大爷?”

菲:“有什么特别的吗?”

巴鲁特:“都大把年纪了,还一个人在遗弃的洞穴里,究竟在干什么呢?”

菲:“难道是,在寻找太古的GEAR?”

巴鲁特:“你也那么认为吗?”

菲:“喂喂,我只是在开玩笑罢了,别当真了,那只是传说罢了。”

巴鲁特:“不对,刚才那老大爷口气突然转变……”

突然从外面传来巴鲁爷的惊呼……

巴鲁爷:“这,这个家伙是!?

巴鲁特:“怎么了,老大爷?”

巴鲁爷:“这台GEAR,是你们的吗?”

菲:“差不多是了……”

巴鲁爷:“你是从哪里弄来的!?

菲:“我只是借来一用。”

巴鲁爷:“这家伙是毁灭神的后代……”

菲:“等一下,大爷,你刚说什么?”

巴鲁爷:“啊!没什么……”

菲:“不对,刚才的确是听到什么‘毁灭神的’……”

这到底是怎么一回事!!

巴鲁爷:“GEAR已修好了,你们已没有必要留在这里了,我身体有些不舒服,你们快离开这里吧!”

巴鲁爷的情绪变得很慌张,菲与巴鲁特都被赶了出来,只好向洞穴出口处去,就要离开洞穴时,出现了阿威的大型GEAR……

PIONT:BOSS战

与卡拉米迪(**カラミライ**)的战斗可谓是十分地辛苦,它不但HP高,攻击力也十分强,特别是攻击效果可达400的导弹连射是重大的威胁,对付此招主要靠巴鲁特减低命中率的特技。另外,菲的指弹对卡拉米迪是没什么效果的。

经过艰苦的战斗,卡拉米迪终于不支倒下,但在菲与巴鲁特打算离开时,它又从巴鲁特的背后一跃而起,在危机之刻,菲的身体又涌现出了神秘的力量,将卡拉米迪击得粉碎……

巴鲁特:“喂,喂……刚,刚才你,干了什么!?”

菲:“……”

巴鲁特:“喂?”

菲:“啊!”

巴鲁特:“那究竟是怎么回事?”

菲:“我……我也不知道。”

巴鲁特:“太利害了,竟然将这么个庞然大物一下子打得粉碎,既然有这么厉害的招数,为什么不早些使出来?”

菲:“我……不懂那是什么技巧,就连是怎么用出来的也不知道。”

巴鲁特:“好了,别管那么多了,总之得救了就是了,哦?竟然从这里出来了。”

菲:“这里是?”

巴鲁特："看见前面那个双子山了吧，那里是阿威的王都布莱塔布利库（**ブレイタブリク**）与法提玛（**ファライマ**城），但现在国王已经不在了，那里也是我的故乡。"

菲："故乡吗……"

巴鲁特："别哭丧着脸呀，我们马上就会和尤古多拉西尔（**ユグドラシル**）会合了，你不想和你的朋友再会吗？"

与潜沙舰会合后……

希旦："菲，你没事太好了，我好担心啊。"

菲："先生……"

梅森："欢迎来到潜沙舰尤古多拉西尔，我是这里的管家梅森（**メイソン**），先前发生的事真是太过意不去了。我给你们介绍一下，这位是我们的主人，巴鲁特罗梅（**バルトロメイ**）殿下，不管怎么说，你都应该向菲赔个不是才对。"

巴鲁特："啊……做个样子就可以了吧？"

西格尔德："真是的，只是说对不起可不行。真是十分抱歉，我是这潜沙舰的副长。"

梅森："如果有什么要求的话，请不必客气。"

巴鲁特："用不着你们都代我说了呀！"

西格尔德："好了，你的嗓门太大了。"

希旦："那么，在到达目的地之前，我们到各处去走走吧，菲……怎么了，看上去没精打采地，发生什么事了吗？"

菲："没什么。"

舰桥……

西格尔德："很快就要到我们的据点了，为了进行补给与整备，要在那里稍作停留。"

到达据点后，一出舰巴鲁特就被一群小孩子包围……

女孩："若！礼物呢？"

巴鲁特："噢，有新型的 GEAR 一台以及两位帮手"

男孩："什么，GEAR，太无聊了，没有什么其它好玩的东西吗？"

巴鲁特："这么说来……这是在沙漠下的钟乳洞里捡到的琥珀，看，里面还有小虫子呢！怎么样，厉害吧！"

孩子们："哇！太好了，谢谢若。"

小孩子们跑开后……

巴鲁特："那么，我去看看 GEAR 的情况，菲与希旦请和梅森慢慢地用茶吧。"

跟随梅森到食堂里……

梅森："照顾不周，请多包涵，各位请坐下，品尝一下我这当管家的泡的茶。 很少有同若岁数相近的客人，若他一定很高兴，那孩子本来应该在王宫里……"

希旦："王宫?这么说来，那个少年是旧法提玛王朝的……"

梅森："哈，没，没什么，我这把年纪老是容易胡说八道，哈哈哈哈……"

希旦："没错，刚才的那位青年带着不同寻常的饰品。"

梅森："那，那我就实话实说了吧，那是宰相夏康（**シャーカーン**）毁灭的法提玛王朝最后的遗物，巴鲁特罗梅·法提玛殿下。"

希旦："巴鲁特罗梅?是艾多巴鲁特四世的继承人?但巴鲁特罗梅王子据说在 12 岁那年就病死了呀。"

梅森："那只是表面上的，若在先帝死后，一直被掌握着阿威实权的夏康软禁着，是我们将若救出来的。"

希旦："那么有正当继承权的王子为什么当起海贼来了?"

梅森："当我们逃到这里时，只希望若能成为一个有用的人。"

希旦："这比重获王位更重要吗?"

梅森："是的，但如果说不想夺回王位那是在撒谎，实际上，也是一直在为了那而作打算。"

希旦："当海贼也是那其中的一环吗?"

梅森："是的，但这也是不得已而为的……当时，阿威与基斯莱布正一心于遗迹的发掘，国力也逐日增强，这样下去，就算得到支持者进行叛乱，也一定会被夏康的近卫部队所镇压。所以我们也需要力量，于是尝试用尤古多拉西尔挖掘遗迹，但这工作需要大量的人力与资金。"

希旦："于是就当海贼……"

梅森："遗迹的技术无论是落入阿威与基斯莱布哪一方都必定成为制压对方的战力。"

希旦："比起自己去挖掘，那还是直接从他们手里夺取更为有效……是那样吗?"

梅森："当然，也并不能因此原谅自己的掠夺行为，但，但是，不能就这样任凭阿威发展下去……这样是不是过于主观了……"

希旦："我们只是外人，没什么太多可说的。但是从这里孩子们的状况来看，你们的行动并未造成什么不良的后果。"

梅森："那我就安心些了……"

希旦："即然已有了战力，那为什么还不去实行计划呢?"

梅森："要不是玛鲁（**マルー**）仍被软禁着，早就将骰子投下去了。"

希旦："那位，莫不是尼桑（**ニサン**）的……"

梅森："是尼桑法皇府的教母玛鲁古瑞蒂，也就是若的堂姐。"

希旦："那尼桑的教母为什么会被夏康……?"

梅森："因为法提玛的碧玉（**ファティマの**碧玉）的关系"

希旦："是那个能指示至宝位置的碧玉吗?"

梅森："希旦先生真是没有不知道的事情呢，在下实在是很佩服，关于至宝的事，我们也不完全了解，只是传说那是被封印的，拥有拯救王国力量的至宝"

希旦："玛鲁古瑞蒂拥有那碧玉吗?"

梅森："正确地说应该是拥有半个，而若与她一样也拥有碧玉的另一半，不将这两个合在一起的话，是无法知道至宝的位置的。"

希旦："那碧玉在具体上是指什么东西呢? 从半片碧玉的说法上，让人联想到珠宝首饰之类的东西。"

梅森："实际上，这是连阿威与尼桑的正式继承人，若与玛鲁自己也不知道的。"

希旦："所以就将玛鲁古瑞蒂软禁起来，那么在他们弄清楚碧玉的实情之前，玛鲁也不会有危险，那么至宝又会是什么呢?"

梅森："这个，我也……"

巴鲁特："GEAR，一定是 GEAR，除此之外，不会有别的。"

梅森："若!GEAR 的整备如何了?"

巴鲁特："关节部分受到沙子的侵蚀，已经交给整备员了，我因为对机械不内行，反而会给他们添麻烦，所以就过来了。才说到哪里了?"

希旦"至宝的正体是 GEAR 吗?"

巴鲁特："是啊，没错，这在阿威建国的绘卷中有过描写。"

希旦："绘卷?"

巴鲁特"……好吧，那么和我一起到作战室去，给你们看特别的东西。"

希旦："听起来很有意思。"

随巴鲁特一起到作战室……

巴鲁特："喂，菲，不要站在屏幕上呀……好了，显示一下以往的那些东西。"在屏幕上显示出了古老的图腾绘画……

希旦："这个是?"

巴鲁特："500 年前的绘卷，'全身被火包围的法提玛一世与巨人签订了血的契约'。据说一世是得到了巨人的力量才建立起阿威的。"

希旦："这么久以前的绘卷能这么完好地被保存下来，我原来以为这样的东西都会被教会管理起来的。"

巴鲁特："这可不是普通的东西，而是从父亲的遗物里找到的，好了，接着显示下一个。建国后，一世为了后人们而将巨人长眠在某处，但具体的位置尚不明，但是别的记录里曾将这巨人称作法提玛的至宝。"

希旦："那关于碧玉的情况呢?"

巴鲁特："喂，你知道的也太多了吧，难不成你是夏康派来的间谍?"

希旦："我只是出于好奇……"

巴鲁特："我只是在开玩笑呀，碧玉吗?好象是取至宝的钥匙。"

希旦："钥匙，那夏康也一定正在努力寻找那个吧。"

巴鲁特："不光是那家伙，盖布拉那帮人也在打碧玉的主意。"

希旦："那样的话，就应该尽快将玛鲁古瑞蒂救出来才是。"

巴鲁特："你也那么认为吗?既然如此，能否请求你们帮忙?"

希旦:“要我们帮助一起救她吗?”

巴鲁特:“你早已知道了是吧……我从西格尔德那里听说你们正被基斯莱布与阿威两方面追捕,所以应该是没问题的吧?”

希旦:“作为收留我们的回报,我可以为你们做什么呢?对了,菲,你怎么想的,从刚才开始就一言不发的。”

巴鲁特:“对了对了,钟乳洞里的那招,太厉害了,有那样的力量,对付夏康的部队十个二十个也没问题,怎么样,我需要你的力量。”

菲:“为什么大家要我去战斗?”

巴鲁特:“喂,怎么突然……”

希旦:“菲?”

菲:“我已不再是那时的我了,想要力量吗?我没有那种东西呀!为什么,你和先生,还有那个男人,都要我去……什么 GEAR,古拉夫和我的父亲,我可没空奉陪下去!”

菲说完这些话后就离开了战斗室……

巴鲁特:“那家伙怎么了,莫名其妙地发什么脾气?”

希旦:“不,不是那样,都怪我没有向你说清楚,而且,看来他还未整理好情绪。”

…………

菲一个人离开后,再次与巴鲁特相遇,是在潜沙舰的舱门口……

巴鲁特:“已经从希旦先生那里听到了关于你的事,刚才是我不好,你可以原谅我吗?”

菲:“……”

巴鲁特:“但我要说的还是和原来的一样。”

菲:“我拒绝”

巴鲁特:“为什么?”

菲:“我并非象巴鲁特那么好战,我坐 GEAR 是因为迫不得已,下来之后就再也不想再驾驶了,那个 GEAR,你要的话就给你好了。”

巴鲁特:“你是说我喜欢战争吗?!”

菲:“不是那样的吗?我看来就是呢”

巴鲁特:“别乱下结论,谁喜欢战争呀?你必须收回你刚才的话,对于战争,我既不喜欢也不讨厌,我不可以不去战斗、是有原因的,你也不是……”

菲:“我没有什么理由要去战斗,我只想安安静静地生活,为什么要我去驾驶 GEAR,为什么就不能放过我呢”

巴鲁特'我们需要你的力量呀!”

菲:“但我讨厌那个,我坐上 GEAR 的话,一定会有人受伤,我战斗的话,一定会有人因此牺牲,我已不想再伤害任何人了,所以讨厌……那样的东西。”

巴鲁特:“哼,这只是想从现实中逃避,你以为你这样就会被村子里的孩子们所理解了吗?”

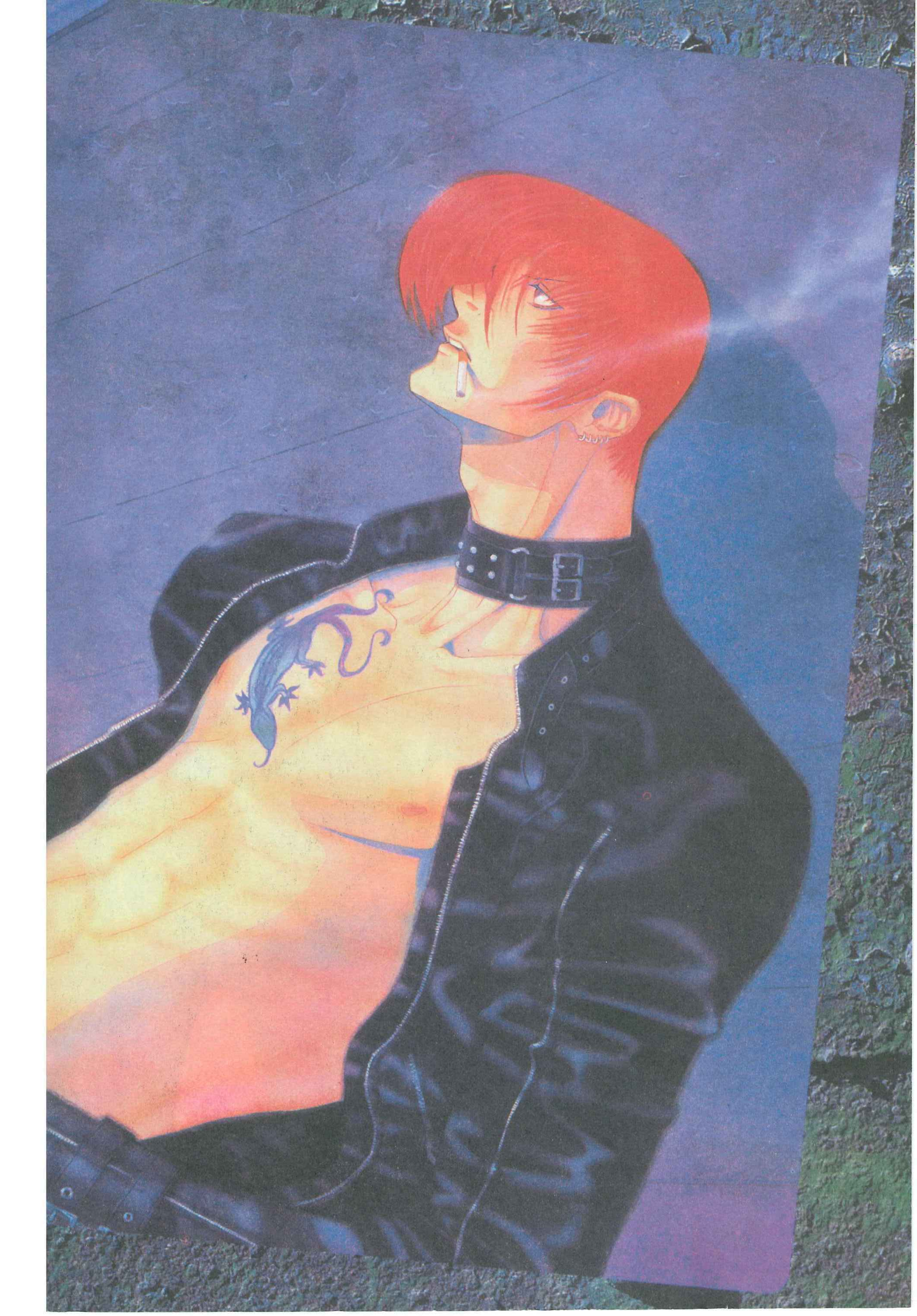
菲:“……”

巴鲁特:“我还从先生那里了解了一件事,你以为你当时什么也没做那样就好了吗?的确,说不定你是可以避免与 GEAR 的正面接触,但那样可能会有更多的人牺牲,所以,原因并不在你,是战争……不,应该说是那些引发战争的人的责任,你为什么放不下这思想上的负担呢?我明白你对村子的孩子们抱有罪行的感受,也理解你不想伤害他人的心情,但如果那些孩子们被罪恶威胁的时候,不就无法去战斗了吗?所以你是有理由去战斗的,这不是可以战斗的理由。而且,如果你放弃战斗的话,村子里的孩子们也绝对不会原谅你的,你给我好好记住这些吧。顺便跟你说一下,关于你的 GEAR,整备员说有事找你,不过如果你认为那是与你无关的话,那就不用去了。”

在 GEAR 库,菲在与整备员交谈结束后在回舰的路上与希旦、西格尔德相遇……

菲“先生,西格尔德,有什么事吗?”个人在自言自语……

未完待续



地暴星 丧门神 鲍旭

天富星 扑天雕 李应



地壮星 母夜叉 孙二娘

地囚星 旱地忽律 朱贵









机种:GBA　类型:RAC　厂商:HUDSON
发售日:发售日未定　媒体:GBA专用卡带

在恢复和平的世界中参加有趣的庆祝活动

除了能够享受到只有在手持游戏机的"轻便"之外,游戏者还能边欣赏漂亮的画面边进行游戏,这恐怕是很多人理想中的游戏吧!我们有理由相信,在本作中将会得到前所未有的满足。

在前页介绍过的"1→2"中结束冒险之后,桃太郎从阎魔王和地狱王的魔手中拯救了世界。在恢复和平的世界中,各地都会举办庆祝活动。桃太郎便受邀前往了"卡奇卡奇之村"。虽然好不容易才能够去玩,但是……"桃太郎祭"便是从这一序幕开始的。在这部游戏中,游戏者能够享受到各种各样丰富多彩的余兴节目。怎么样!?前来挑战一下具有手持游戏机特性的多彩游戏吧!





▲►冒险结束了,正在爷爷家的桃太郎收到了一封来自卡奇卡奇之村的信!



►为什么连奇怪的家伙都出现了……!能够令人感受到乐趣和紧张感的故事也很引人注目。





◄在各地流行的多种游戏到底是什么样的东西呢!?

经典的画面在这里得到重现!

兄弟们也成了名人!



柿太郎

◄冒充桃太郎之名而扰乱庆祝活动的胆怯者,好像还正在进行行骗活动。丢下仰慕自己的弟弟而出逃,是个不怎么样的家伙。



栗太郎

◄绝对相信柿太郎的男人,虽然捡到了邻村村长的东西却不还回去,是个淘气的小家伙。

由于桃太郎消灭了妖魔,所以和平回到了这个世界。但是,前往扰乱在各地举办的庆祝活动的家伙们也出现了。他们的名字是"柿太郎"和"栗太郎"。而且做为哥哥的柿太郎的品质极其恶劣,他竟然还假扮桃太郎的样子。托他的"福",桃太郎也经常遭白眼。而且发生了邻村村长的"土产"被盗的事件!



▲不只是村人,连金太郎也怀疑起了桃太郎。这可是很大的打击啊!



▼栗太郎和桃太郎一起开始了旅程。



◄相信哥哥的栗太郎要向桃太郎进行挑战!结果!?



高速的游戏!

▲一边避开各种各样的陷阱一边以终点为目标前进!!

特别的事件自然有特别的画面!





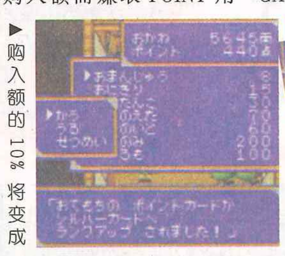


搭载了众多新系统!!用新感来享受!

这部游戏在保留了令人怀念的气氛的同时也加入了众多的新要素。在这一页当中，我们要向大家介绍追加的新系统! 游戏者一定可以通过这些只有在 GB 上才可体会到的众多要点来享受新鲜的乐趣!!

POINT CARD 系统

在开始冒险之时，桃太郎会从爷爷那里得到“POINT CARD”。这张卡是在贩卖武器的“兵器屋”等地购买东西之时根据购入额而赚取 POINT 用的。购物的累计额达到一定程度以上之后，CARD 的等级便会上升，从而也就能够接受更好的服务。这种服务当中也包含盗难保险，武器和金钱即使被敌人盗去，游戏者也会根据 CADR 的等级而得到赔偿。



▶购入额的 10% 将变成 POINT! 要一点一点的购取并存起来。



嗯……很便利!!

鬼图鉴

桃太郎在途中会被各种各样的鬼挡住去路，你在教训这些鬼们之后便会有卡片落下，全部集齐这些卡片之后便能够完成“鬼图鉴”。但是，在“桃传”和“桃传Ⅱ”中会分别有不同的鬼登场。虽然在“桃传”中不能得到的卡片可以在“桃传Ⅱ”中得到，但是却会变成相当高额的商品。因此在“桃传”中能够得到的卡片一定要在“桃传”内弄到手!



▲▶噢!? 鬼落下了卡片，这太幸运了!

被收集在图鉴内





最好将图鉴全部完成

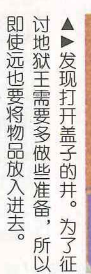
时间胶囊系统

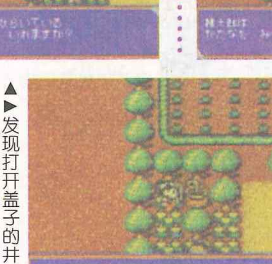
“桃传”的目标是在打倒阎魔王，但是在旅途中会路过许多村落住所。在那里，要注意位于角落里的井! 因为在打开盖子的井中能够将一样道具放入其中，而这个道具则能够在“桃传Ⅱ”的冒险过程中取出! 在教训了阎魔王之后，“桃传Ⅱ”的目标便是要去讨伐地狱王。这时，桃太郎的段位(水平)会返回到初段，术也会被封印，而道具也会丢失。如果在最初的冒险中将道具放入井中的话，那么讨伐地狱王的旅途会多少轻松一下。恐怕只能利用这种方法吧!



经过时代……

◀在水平返回到初段的『桃传Ⅱ』中，那些放入井中的物品将会成为宝贝。





▲▶发现打开盖子的井。为了讨地狱王需要多做些准备，所以即使远也要将物品放入进去。



▲将饭团子等食物放入进去之后会腐烂，所以要注意。

既苦又乐的系统

打倒阎魔王之后，水平会返回到初段的状态。但是，在打倒阎魔王之后，做为奖励，会得到 POINT。这些 POINT 能够在征伐地狱王之前而追加到桃太郎的身份当中。很令人开心吧!?



◀如果在『桃传』中努力的话，那么接下来的冒险也会轻松一些，要很好的分配 POINT。



▶▼虽然是在花开之时到达村落的，但是村落中尽是一些枯木……而且每一棵树木都缚有拥有名犬博奇血统的狗!这一定是鬼干的。一定要治退!



▶桃太郎的冒险中所不可欠缺的伙伴，腕力很强，但却不能使用术。



金太郎



浦岛太郎

▼▶能够使用速度快又数量多的技的浦岛太郎，心地善良的他很不善长通常攻击。



桃太郎最得力的助手

治退银之鬼之后便能够令花朵盛开!





夜叉姬



◀做为桃太郎的敌人而登场的地狱王的女儿。除了掌握有多种术之外，她的攻击力也非常强大。







机种:GB	类型:RPG	厂商:HUDSON
发售日:2001年1月1日发售预定		媒体:卡带

桃太郎有趣的冒险开始了!

这是描写从桃子中出生的桃太郎的冒险故事的众人熟悉的RPG“桃太郎传说”系列。这部最新作“1→2”是以“桃太郎传说”和“桃太郎传说Ⅱ”为基础的,是一部充满乐趣的RPG!

虽然这么说,但是这部游戏并不仅仅是简单的收录了那2部软件。在这部游戏中,除了做为一个壮大的物语而能够挑战冒险之外,其中还有着许多只有在GB上才能够实现的新要素。这次,我们要一边介绍序盘的故事一边介绍新要素。



桃太郎

▲本作的主人公,攻击力和术的平衡是最棒的。狗、猴子、野鸡的攻击力和守备力会提高桃太郎的参数。本作中也有桃太郎专用的武器。



野鸡

▲能够在一定范围之内进行侦察,而且拥有能够将村中的设施任意移动的特殊能力。在战斗过程中,它能够用嘴来对敌人进行攻击。



狗

◀能够在洞窟等一定范围内进行侦察,在战斗过程中,它能够用咬和吠来降低敌人的守备力。



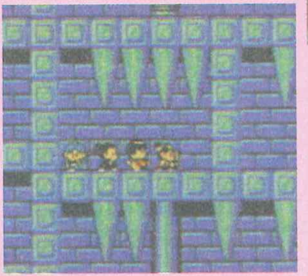
猴子

◀能够搜寻物品并无视地形的进行前进。在战斗进行激烈的过程中,它有时会发出连续攻击来进行辅助。



桃太郎最忠实的伙伴

一边积蓄作业一边击退鬼!!



▲搜寻住在各地的仙人,一边向他们学习术一边进行冒险!

▲到底要积蓄什么样的修行之后才能够学到术呢!?总之,到达新土地之后便要搜寻仙人。

在各种各样的土地上冒险

◀在场地中来回行走,以下一个村落为目标!当然,在途中也会有探索迷宫的事情发生。……到底会有什么样的危险在等待着游戏者呢!?

带上朋友们!开始冒险!!

在很久很久以前,某一个地方住着一位老爷爷和一位老奶奶,老爷爷到山里砍柴,老奶奶在河中洗衣服……。这部游戏便是以这个众人熟知的情节开始的。为了要击退阎王爷所率领的袭击村落的鬼怪们,桃太郎开始了冒险的旅程。游戏者要一边在各地进行冒险,一边在传授术的仙人所在地进行修行,从而取得可以和鬼们进行战斗的能力。这些便利的术包括能够回复体力的术和能够进行瞬间移动的术等……游戏者要一边记住各种各样的术一边挑战。









在推荐的住所中休息一下!!

▲鬼向桃太郎所住的村落发起了进攻!首先在旅行落脚的村中得到情报并以北方为目标。……终于,桃太郎发现了一幢谜一样的宅子!!



►挑战与仙人进行的战斗,之后便能够学到仙人之术。应该能够完成各仙人所任命的修行吧!?



▲在途中出现的“推荐住所”。如果付钱的话便能够选择大小各异的箱子。

为大家献上各种游戏!



▲全部游戏有 30 种以上之多，要全部玩到哟!

▼想取得全部游戏的“免许皆传”吗?要更新段位呀!



各种各样的余兴游戏被设定了对应分数的段位，通过竞争就可以取得所有游戏的顶级“免许皆传”!

玩者要一边进行游戏一边去挑战! 游戏中有一次挑战和数次挑战两种模式，玩者可以视自己的实力来面对相应的考验，这可绝对是磨练身手的好机会。

下面向大家介绍游戏的详细内容。

▲回到和平的世界里，让桃太郎烦恼的鬼又出现了，它提出问题……

►大家很熟悉的穷神，以时间上的问题向桃太郎挑战。

喜欢恶作剧的鬼登场!!

和普通的 RPG 一样，这个游戏也是用步行前往各地村镇和都市，当然也会有喜欢恶作剧的鬼出现，向桃太郎提出五花八门的问题。



提问——回答 必须是正确的答案!





▲►会出算数问题，会因扔出同数的骰子而将你强制……

针 4CHOP

用“针 4”来对决的游戏，防守巧妙然后敲击对方，如果时间不够就只得 0 分，太迟又会被反击，越接近 5 秒得分越高，这个游戏 3 回合，以总分决胜负，这是测验你的反射神经和体内钟!

对反应有绝对自信的朋友可以在这里试试自己的真正实力。





偶数狸

和奇数的狸用骰子决胜负，骰子一共五个，如果共计是偶数就是桃太郎胜利，奇数的话就是狸胜利，出偶数还可以再决胜负。

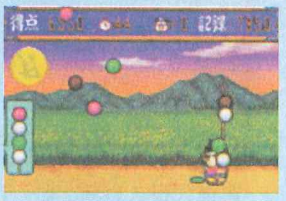
猜拳 7

与“阿修罗”猜拳决胜负，共战 7 回合，这种猜拳和普通的猜拳有些差异，以谁出拳最快决定，以决定了的顺序来决胜负，桃太郎要想得胜利，用哪只手好呢?好烦恼呀……其实这里也是有一定窍门的，多玩几遍你就会发现问题的所在。



伟大的串子

根据客人们的要求，把空中落下的团子串成串子，如果在正中间，那得分也会很高。



▲不依据订货串团子，就算失误，要看清团子的颜色啊!

何处 SHOW

这是猜出题人在左右何处的游戏，记住人物在左右的来回走动，就会找到窍门，随着问题的答对，答场人物也会逐渐增多。



春年糕才子

和金太郎用杵捣年糕的游戏，要掌握好节拍和时间。级别上升，速度也就变快，所以捣得也就更快!



猪 SLOT

在桃太郎面前有 7 只狸开始变身，在时间限制内阻止它们变身，变成同一形象集中起来，狸可以变成“红鬼”、“兔子”、“村姑”、“地藏”、“狸猫”五种形象，各个形象得分有所不同，记住它们的变身顺序，争取得到最高分。

















华纳的动画人物在全世界的孩子们心中都占有一席之地，下面就让我们与兔巴哥和谢巴斯塔猫这些众所周知的朋友们一同畅游戏 1901 年的世界吧！

机种:GBA　　类型:TAB
厂商:KEMCO　　媒体:GBA 专用卡带
发售日:2001 年 3 月 21 日



具有童话风格的画面和角色是这个游戏的最大特征!!

本游戏是为了拯救被诅咒的托蒂，而在全世界各地收集宝石。玩家如果能得到全部宝石，就可以把托蒂从诅咒中拯救出来！届时，从迷你游戏中得分最多的玩家还可以得到托蒂的赞美！

在世界各地中旅行……





◀▲用步数代替骰子，根据出现的数字前进，出现 11 以上的数字时，四名角色要进行迷你游戏的对战。

STORY

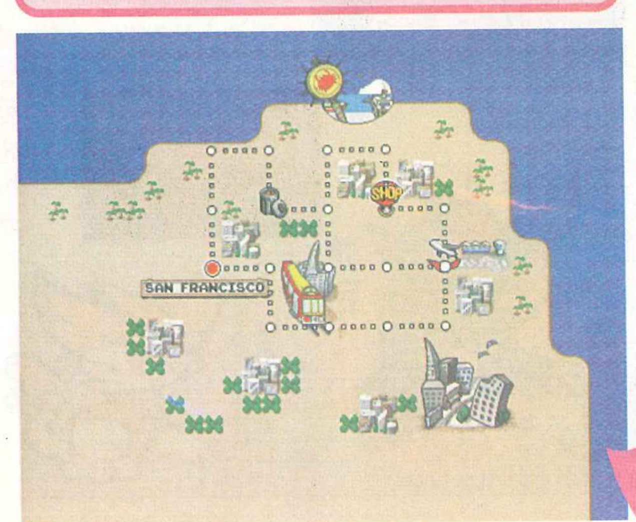
某日托蒂在森林中发现了一个奇怪的箱子，空箱子里放出一股烟使托蒂失去了知觉。其实这个箱子里封印着邪恶的魔女哈洁尔，她对托蒂下了可怕的诅咒。发现托蒂昏倒的祖母召集华纳的卡通明星们，去收集散落在世界各地的宝石……

在游戏中会出现各式各样的道具！









世界地图　都市地图



◀▲本游戏的地图由两段构成，用世界地图进入特定城市，而城市地图在进入城市后就会出现。

有很多好玩的迷你游戏！



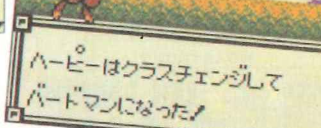
除旅行中会碰上迷你游戏外，与对手进入同一区域也会发生。此时是 1 对 1 的对决，成为胜者就会得分，在迷你游戏中连胜点数也会倍增！



这是一部非常有意思的模拟游戏，其中登场的人物样式达到了150种以上!

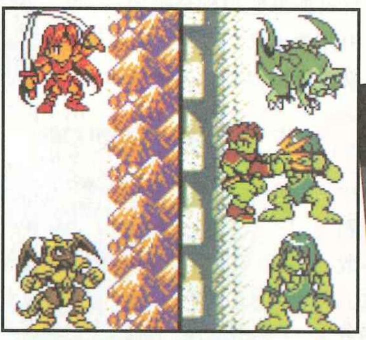
机种:GB	类型:RPG	厂商:HUDSON
发售日:2001年1月1日发售预定		媒体:卡带

エルリック
「あのけむりは．．
！！まちがもえている！



编成最强的妖怪军团!

这部“POCKET KING”继承了1988年在FC上发售的模拟游戏“KING OF KINGS”的世界观和系统。游戏者要通过给自军的组合下达指令来击破魔王军。为了要在战斗中取得胜利，就需要能够使用可以使组合变强的“CLASS UP”，在具有了一定实力之后就可去各关中获得妖怪!



▲要通过在战斗中获得经验值来提高水平，水平达到10之后便可以提高等级。

▼提高等级的条件是各种各样的，注意要搜出隐藏的条件!!



标题标题标题

主人公 艾尔利克

为了讨伐魔王而开始旅程，受鲁特王子之命而率领国军。

为了打倒魔王军而开始旅程

在一边进行故事一边打完各关的过程中，最主要的便是“英雄”模式。某一天，主人公艾尔利克和朋友们一起探索遗迹。谁知，在艾尔利克离开村落的这段期间，村子和遗迹全部都被魔王军烧毁，朋友们也行踪不明。于是艾尔利克和不可思议的朋友布克尔一起为了打倒魔王军而开始了旅行。

エルリック
「オヤジー－－！
ケイン－－－！



发誓要复仇的艾尔利克

鲁特王子

格莱尔王国的王子。和艾尔利克一起进行旅程。

艾夏

艾尔利克故乡村中的朋友。再次相见之后参加了国军。

西昂

故乡村中的朋友之一，再次相见之后参加了国军。



西特

魔王军那方的人物，会多次向艾尔利克进行挑战。



库克尔

跟随着艾尔利克的不可思议的朋友，知识渊博。

召唤妖怪和战士来与敌人进行战斗

战斗是通过自军和敌军相互交换行动的循环制来进行的。在战斗地图中，首先要召唤出配置的个体。虽然游戏者在最开始都拥有一定的MP，但是每进行一次召唤，MP也就会相应的减少。当然了，MP会根据自军所占领的城镇的数量而在每次循环时进行一定的回复。游戏者要使用组合与敌人进行战斗，并占领城镇。每一关的过关条件都各不相同，这一点要注意。

游戏流程

个体的召唤

游戏者做为指挥全军的“KING”，要从位于自军城中的个体中召唤自己想要使用的角色。在每进行一次召唤之时都会根据个体的强弱而消费一定的MP。要考虑到个体的特性和各关的特征来进行召唤。

给个体下达指示

向召唤出来的个体下达移动和攻击的指示之后，就会轮到敌军的回合。各个体都拥有固有的移动力，而且地形都被设定有移动消耗。要一边利用强劲的个体守住前线，一边继续召唤新的个体来投入到战斗中去。

战斗、占领城镇

在移动过程中和敌人接触之后就会进入战斗状态。游戏者能够做的只有指示和哪个个体进行战斗而已，而且战斗是通过A1进行的。将个体配置到占领的城镇当中之后，战斗的损伤就会回复。但是同时，游戏者的MP也会被消费。

满足胜利条件

在英雄模式中，打完各关的胜利条件大多会是将敌指挥官所在城攻陷。胜利条件在各关开始之前都会被表示出来，游戏者要毁灭敌人的主力，并通过战斗来提高个体的水平，最后便可顺利制压敌人的城。



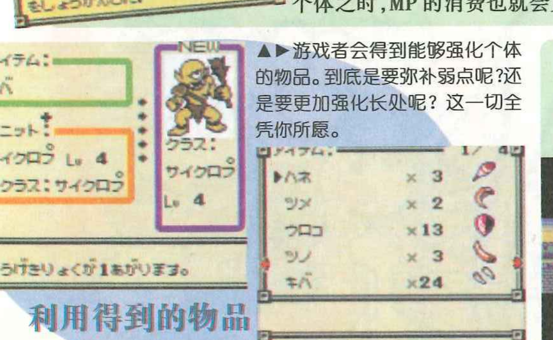


▲▶随着冒险的进行，能够前往的地点也会有所增加。场景也各不相同，有毒沙和流沙存在的沙模和阻碍前进的寒冷地带等。

召唤个体



各个体都拥有特征性的能力。游戏者要观察地形和敌人的编成并根据各关地形来召唤个体。在召唤越强的个体之时，MP的消费也就会更多。



▲▶游戏者会得到能够强化个体的物品。到底是要弥补弱点呢?还是要更加强化长处呢?这一切全凭你所愿。

利用得到的物品来强化个体!

占领城镇



为了要补充游戏者的MP，城镇的占领是必不可少的。使用存在有人类类型的人体的小组来进入城镇之后便能够占领城镇。

攻击敌人!



◀▲能够将最多3人加入到一个小组当中。游戏者可以考虑移动力和攻击力来试着尝试各种各样的组合。

掌握效率高的士兵

在序盘中，要掌握能够发挥特征的士兵，例如就拿在序盘中活跃的ハーピー、ゴブリン、エルフ这3人来说吧，在空对地方面，ハーピー就要比ゴブリン强一些，在肉搏战方面，ゴブリン就要比エルフ强一些，在对空方面，弓兵エルフ就要比ハーピー强一些。所以游戏者要根据敌军的编成而对自军的编成进行适当的调整，这可是胜利的关键!



▲ハーピー、ゴブリン、エルフ这3人的强弱关系循环图。要把握个体的特性。

让个体在 CLASS UP 中变得更加强大

个体的水平在达到最高的10之后，便能够变身成更强的种族。那时，水平会返回到1，但是与以前的等级相比，这时的能力能够格外的上升。除此之外，也有只有在满足一定的特殊条件之后才能转换的等级。本作的乐趣便是搜出提高等级的条件来编成最强的军团。

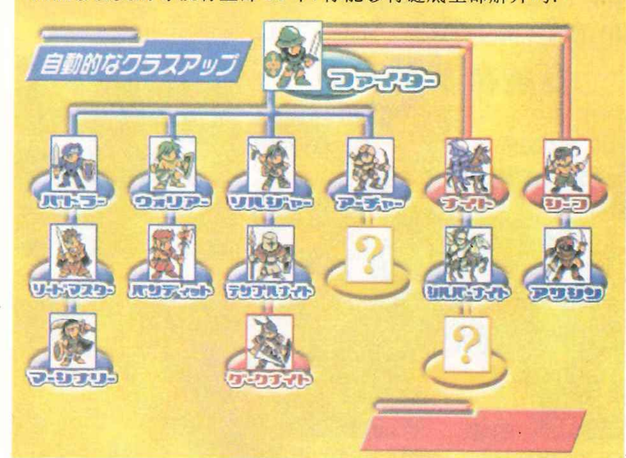


▲水平上升之后，能力便会上升，同时也能够记住个体特有的特技。

战士等级上升的流程



人类类型的基本等级在战士的水平达到10之后会转变成管理、战士、士兵中的任一等级，但是这之后，达人还会自动地转变成以下的等级。与此不同的是，骑士等在满足一定的条件之后也会初次改变等级。下图所没有的等级的分岐也被隐藏起来，从战士开始而能够改变的等级有全部28个！你能够将谜底全部解开吗？



自动转换职业



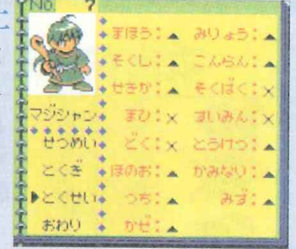




◀▲等级到达10之后，有时也会自动的变身为更高的等级。

个体的等级被记录在了图鉴上

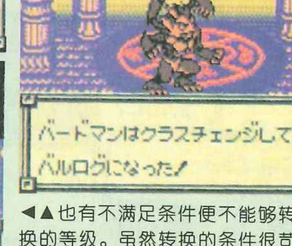
在英雄模式和使用通信电缆来进行交换后而得到的全部个体都被记录在了图鉴上。特技（通过特定的水平来获得的特殊能力）和特性（对于特殊攻击和地形的相性）全部能够一览无遗！



满足条件后可以变换职业







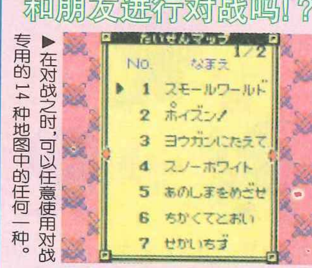


◀▲也有不满足条件便不能够转换的等级。虽然转换的条件很苛刻，但是战斗力却也是十分令人期待的。

也能够进行对战和个体的交换！

可以单人或双人来进行选择任意一关的对战模式。在1P对战的情况下，游戏者要和计算机进行对战。在2P对战的情况下，除了能够使用通信电缆进行通信对战以外，还可以使用1台GAME BOY来进行交替游戏。在对战中，胜利条件是打倒守护敌人之城的个体。能够召唤的只有在英雄模式和通信交换中得到的个体。

和朋友进行对战吗！？



▶在对战之时，可以任意使用对战专用的14种地图中的任何一种。

交换个人吗！？



▲要积极的进行交换个体，并且完成图鉴。







全日本 GT 选手权(暂名)

这是 GBC 上真正的赛车游戏，精彩的 OP 不可错过!

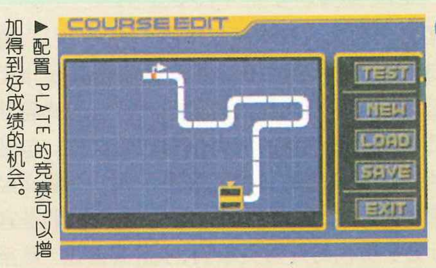




机种:GBA	类型:RAC	厂商:KEMCO
发售日:2001 年 3 月 21 日	媒体:GBA 专用卡带	

用携带式游戏机再现GT赛车的真正魅力!!

用调整过的 GT CAR 争夺全日本 GT 选手权……这是目前为止唯一在手持游戏机上登场的 GT 赛车游戏。其中主要的冠军赛是玩家作为 GT300 的驾驶员参战，最终赢得 GT500 组的胜利。用 GBC 终于实现了高级赛车的梦想，而本游戏还可以 4 人通信对战通过携带电话进行全国联网，与全国的高手一决高低。



▲配置 PLATE 的竞赛可以增加得到好成绩的机会。

制造原创赛道

本游戏收录可自行创造赛道的数据，能够制造世界著名的环型跑道。



手掌机上的赛车大会

◀车队、车种、驾驶员全部用实名收录，规则也十分标准。

六种竞赛方式完全收录

本作中收录了全日本 GT 选手权比赛中使用的全部 6 种环形跑道，路线图、高低差，道路起伏全部都忠实再现，并且会发生天气变化，玩者需据此进行最合适的路线调整以达到最佳速度。



TWIN RING



本系列中作为开始战的举办地路道，有椭圆形跑道设计。

富士 SPEED WAY



是以有日本最长的直线跑道而著称，是 2000 年第 2 战和第 4 战的举办地。

SPORTLAND SUGO



SUGO 是第 3 的舞台，除跑道外，还有很多的观光设施。

F1 跑道英田



第 5 战举办地在冈山县的英田市，即使是 F1 也会在这里举行。

CP MINE 跑道



第 6 战的举办地是中央公园，公园的特征是拐弯角度小而多。

铃鹿跑道



最终战是铃鹿的 GT500，结果是木下隆之和近藤真彦队获得胜利。





三国志7 最新资料

●机种:PS
●类型:SLG

30位隐藏武将资料大公开

由光荣公司推出的大人气作品三国志7的PS版里,现在已经确定有30位隐藏武将存在。出现的方法其实很简单,就是在自己新规登录新武将的时候输入特定的武将姓名,系统会自己给出对该武将的能力值和初始特技。包括在历史上被奥州藤原氏谋害的日本武家第一人——源义经和至死都跟随着他的战鬼车弁庆。关白丰臣秀吉和剑圣宫本武藏。中国历史上历代的开国英雄们,水浒寨好汉。甚至还有搞笑版的所有能力值只有1的杂兵,当然光荣公司自己还虚构了一些人物进去。各位可以自己选择一个自己满意的人物肖像给这些历史人物。呵呵~不要做出一个帅哥脸的李逵哦!

新规武将能力值上升

如果能将资料栏里的全部古迹和道具图鉴收集全(完成度100%),以后新规登录武将时系统给出的初始能力,特技,BONUS点数会大幅度上升。这样就很容易制造出强力的新武将了。以自己和家人,还有好友的名字做成无敌军团统一天下吧。不过,要收集齐全部的图鉴不是件容易的事啊。

姓名	战斗	知力	政治	魅力	性别	能力型	持有特技
孙武	90	100	74	82	男	万能	反计,收拾,侦察,突击,强行,修复,水军,火矢,煽动,神算等17种
韩信	94	94	69	86	男	万能	反计,收拾,侦察,突击,强行,修复,虚报,火矢,煽动,神算等11种
木下猿吉	80	84	91	99	男	万能	反计,收拾,侦察,突击,修复,虚报,火矢,煽动,神算,水攻等17种
シブサワ	90	90	90	90	男	万能	谍报,发明,商才,强行,行动,评价,富豪等7种
姬旦	79	82	99	95	男	万能	反计,收拾,侦察,突击,强行,修复,火矢,煽动,神算,虚报等16种
呼延灼	88	84	67	73	男	万能	收拾,侦察,突击,强行,修复,乱射,煽动,神算,骂声等10种
コーエー	85	85	85	85	男	万能	谍报,发明,商才,行动,评价,富豪等6种
吕尚	82	99	84	79	男	万能	反计,收拾,侦察,突击,强行,修复,神算,虚报,水攻,鼓舞等17种
范增	83	98	79	68	男	军师	收拾,侦察,强行,修复,火矢,煽动,神算,虚报,水攻,鼓舞等15种
张良	78	98	89	81	男	军师	收拾,侦察,强行,修复,煽动,神算,虚报,水攻,鼓舞,天文等16种
萧何	30	86	98	77	男	军师	商才,反计,收拾,侦察,煽动,神算,虚报,水攻,鼓舞,天文等17种
吴用	65	97	81	72	男	军师	商才,反计,收拾,侦察,强行,修复,火矢,煽动,神算,虚报等16种
项籍	100	74	50	90	男	将军	收拾,无双,侦察,突击,一骑,强行,鼓舞,骂声等8种
源义经	99	75	68	96	男	将军	收拾,无双,侦察,突击,一骑,强行,鼓舞,水军,圣痕等9种
李广	95	79	66	93	男	将军	应射,收拾,无双,侦察,突击,强行,火矢,乱射,鼓舞等9种
成吉思汗	96	89	51	88	男	将军	调教,应射,收拾,无双,侦察,突击,强行,火矢,乱射,鼓舞等13种
圣德太子	20	83	100	94	男	政治	谍报,鬼才,行动,评价,富豪等5种
安道全	19	81	52	21	男	知力	谍报,鬼谋,医术等3种
罗真人	15	90	15	70	男	知力	谍报,天文,鬼谋,占扑等4种
宫本武藏	97	70	13	77	男	战斗	无双,突击,一骑,强行,鼓舞,骂声等6种
凌振	91	51	28	62	男	战斗	发明,鼓舞,骂声等3种
三国无双	94	35	35	94	男	战斗	应射,无双,突击,一骑,强行,鼓舞,骂声等7种
李逵	98	11	12	38	男	战斗	无双,突击,一骑,强行,鼓舞,骂声等6种
弁庆	97	83	57	80	男	战斗	无双,突击,一骑,水军,强行,鼓舞,骂声等7种
罗贯中	21	64	86	66	男	战斗	谍报,行动,评价等3种
卑弥呼	8	72	81	97	女	魅力	谍报,应射,收拾,侦察,天文,骂声等6种
甄夫人	5	77	62	99	女	魅力	反计,收拾,神算,虚报,鼓舞,医术,占扑,富豪等8种
虞美人	3	33	44	100	女	魅力	收拾,鼓舞,医术,占扑等4种
芙蓉姬	10	45	53	92	女	魅力	商才,收拾,鼓舞,医术,占扑,富豪等6种
杂兵	1	1	1	1	男	平凡	行动,锻炼等2种

棉花小魔女 2

●机种:SS
●类型:STG

使用特殊魔法!

在游戏刚开始的时候,主角能够在火龙,冰神和龙卷这三样魔法里选择一样出击。

如果在故事介绍画面时同时按 START 和 A 键开始游戏的话进入游戏后是以携带着贯通属性攻击的火龙魔法。同时按的 START 和 B 键的话就是携带的席卷整个画面的冰神魔法。同时按 START 和 C 键的话就是以携带着强力龙卷魔法的状态出击。

玩家可以在这三种性能各异的魔法里选一个进行战斗。这样会使游戏难度稍微降低一点。对本作棘手的朋友可以试试这个秘籍。这么经典的 STG 游戏不打穿是种损失啊。

东京番外地

●机种:SS
●类型:FTG

用刀叉做武器(搞笑版)

先把 B 碟放进主机。进入"すべての说明を闻く",每个说明都要听 8 次,这会花费很长的时间,请做好心理准备。完成后再将 A 碟换入,在选人画面设计,按着"左"或"右"(1P 按"左",2P 按"右")不放来选人。成功的话就可以拿到个角色各自的特殊武器进行游戏了。此秘籍可以在任何模式里使用。



スターイクシオン

●机种:PS
●类型:STG

出现强力武器

在アステロイド地带补充 PHOTON 弹药

当获得强力的 PHOTON 炮后可以到アステロイド地带有无数浮游陨石群的地区,将最小的陨石连续击破 8 个就可以补充一发 PHOTON 炮的弹药,以后每破坏一颗陨石 PHOTON 的弹药就会补充一发。这样就不会为它缺少弹药而发愁了。

选择有利的武器进行战斗

在 COMMAND MODE 中,通过一定数量的关卡后就可以在 CONQUSTE MODE 中选择特殊装备开始游戏。以下是特殊武器和要通过的关卡数的对照表:

关卡数	可以配备的装备	关卡数	可以配备的装备
2	WIDE RANGE RADAR	16	CARRIER RAY
4	VULCAN CANNON	18	A. T. S.
5	HYPER	20	PLASMA GUN
7	MONOPOLIUM ARMOR	22	D – CANNON
9	A. SYSTEM	25	S. THRUSTER UNIT
10	STEALTH SYSTEM	26	LASER POW. BOOST
12	FIRE BLASTER	28	AUTO CANNON
13	V – DRIVE	30	ENERGY CHAMBER
15	DLECTRON FIELD		

斗姬传承

●机种:PS
●类型:FTG

隐藏角色公开

由大受欢迎的街机游戏移植而成。共有 9 个隐藏人物可以使用。出现的条件:

使用主角ライヤ将故事模式打穿一次,作为总关底的ブラックライヤ就可以使用了。

使用レイカ将故事模式打穿一次,出现レイカ(动画版)。

使用ちび子将故事模式打穿一次出现ロボチビコ。

使用マリ-&キング将故事模式打穿一次,出现マリー&パンダ。

使用キリコ将故事模式打穿一次,出现あかね。

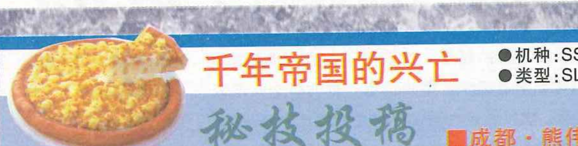
使用リナ将故事模式打穿一次,出现リナ 2。

使用ハイウェイスター将故事模式打穿一次,出现重伤ハイウェイスター。

使用ミステリアスパワー将故事模式打穿一次,出现ハイパミステリアスパワー。

以上全部隐藏角色都登场以后出现贫乏ちび子。

以上所有隐藏人物都可在练习和对战模式里使用。



千年帝国的兴亡

●机种:SS
●类型:SLG

秘技投稿

■成都·熊伟

选择追加的 BGM

在作战地图里切换到设定变更的画面,顺序按下 Y、Z、X、Y、START,听见效果音后表示输入成功,以后就可以收听到追加的 BGM,还可以为电脑控制的军团选择背景音乐。

勇者斗恶龙Ⅵ

●机种:SFC
●类型:RPG

秘技投稿

■广东·李健

穿机之后的奖赏

取得最后对 BOSS 战的胜利后,观看 ENDING 画面注意テリー的行动。当一切结束以后选择刚才爆机的记录开始游戏,走到 ENDING 画面里出现的洞窟里。调查 ENDING 画面中テリー消失的那块地就会发现隐藏通道,进入后全角色都可转职为职业状态表中以前标"?"的隐藏职业:はぐれメタル。

新的史莱姆同伴ルーキー

以同伴里只有史莱姆的状态(还有其它怪物同伴的话就将他们存到ルイーダ店)到史莱姆斗技场,并由最初加入的史莱姆同伴打倒所有的对手史莱姆,当他获得 MASTER CLASS 的冠军后。一只蓝色史莱姆会跑出来要求加入。

精选经典GAME完全攻略回顾

真·女神转生 if…

所有的剑合体

若只是为了让敌人的剑掉了，而一心一意地反覆攻击，那只会徒势花费许多时间。以练气之剑开始来达成剑合体，意识性地强化自己的最佳方法。

在"真女神专生 II"中，剑合体可说是提到的部分非常少。本篇呢，是"真女神转生"系列中，首次揭载剑合体的全部类型之攻略哦！！

进行剑合体的理由之一，便是要创造出更强力的剑。也可以说是为了边到最终目标、传说之剑"セノカグツチ"之缔造。可是在这次的游戏中，是没办法只用合体来创造出最强的剑的。合体所能产生的最强的剑便是无想正宗、妖刀村正。

①合体剑＋恶魔

②合体剑＋合体剑

③合体剑＋合体剑＋恶魔

和①的合体有关的，是邪鬼、妖兽、灵鸟、天津神和国津神等5个种族。在这之中，和邪鬼合体而成的剑是最差的了，所以几乎都不用来做合体剑。

最需注意的便是②的法则了。合体剑的第1把和第2把的顺序若调换的话，便会有全然不同的结果。就以乾灵丸再加上坤龙丸的话，做出来的是八束の剑，若的成是坤龙丸再加上乾灵丸的话，就变成无想正宗了。

和③的合体有关的，是神兽、龙神、地母神、女神、魔神和破坏神。其组合可是受到很大的限制。尤其是天帝の剑，因为它是专为最强防具而制的，所以一定得和特定的恶魔进行①的合体，要注意的是，使用来做剑合体的恶魔，除了2种族的混沌系之外，多半是用正义系的。

合体剑表

名称	威力
妖刀ニヒル	66×ALL
ルナブレード(♀)	67×2－4
ソルブレード(♂)	111×0－2
クチナワのけん	136×1
デスブリンガー(♂)	165×0－1
练气の剑	77×1
小狐丸	130×1
风神剑(♂)	105×2－3
雷神剑(♀)	105×2－3
古备前兼平	207×0－1
刚刀长道	207×0－1
仁王清网	207×0－1
红雪左文字	207×0－1
妖刀村正	236×0－1
无想正宗	97×3－5
乾灵丸	110×2－4
坤龙丸	119×2－4
八束の剑	138×2－4
天丛云(♂)	210×1－3
天沼矛(♀)	210×1－3
天帝の剑	235×0－1

妖刀ニヒル

小狐丸＋妖刀村正＋神兽セベク
妖刀村正＋练气の剑＋地母神キクリヒメ
妖刀村正＋风神剑＋魔神オーディン
妖刀村正＋雷神剑＋龙神ケツアツカトル
妖刀ニセル＝ようとうニヒル
＊最大攻击力＝66×敌全员　命中率＝50
没有追加攻击

最先在合体剑一览表中登场的妖刀ニヒル，其实并不是合体剑。是剑合体之后所产生的失败作品。所以这柄剑是无法进行第二次合体的。而且，一装备上它就会受了到阻咒的。

ルナブレード

雷神剑＋邪鬼全种
ルナブレード
＊最大攻击力＝269　命中率＝66
无追加攻击

和邪鬼的合体会使能力降低的，这也是合体失败的一款，也不是合体剑。

ソルブレード

风神剑＋邪鬼全种
ソルブレード
＊最大攻击力＝222　命中率＝21
无追加攻击

和上一个一样。

クチナワのけん

练气の剑＋邪鬼全种
クチナワのけん
＊最大攻击力＝130　命中率＝38
无追加攻击

虽攻击力增强为2倍，但仍是无法用于之后的剑合体。

デスブリンガー

练气の剑＋妖兽全种
デスブリンガー
＊最大攻击力＝165　命中率＝43
无追加攻击

虽乍看之下很有攻击力的样子，但这仍是一样失败作品。

练气の剑

小狐丸＋邪鬼全种
练气の剑＝れんきのけん
＊最大攻击力＝77　命中率＝40
无追加攻击

合体的结果产生了这把剑，但却是彻底失败。结果除了和邪鬼合体而成的练气の剑之外，其他全部都是失败的。可是这把剑的本身可以做为剑合体的基础，可从这把剑开始一切的剑合体。

小狐丸

练气の剑＋灵鸟ホウオウ
妖刀村正＋邪鬼全种
小狐丸＝こぎつねまる
＊最大攻击力＝130 命中率＝5043
追加攻击 POISON

小狐丸可做为各种剑合体的材料。

风神剑

小狐丸＋妖兽全集
雷神剑＋妖兽全集
古备前兼平＋邪鬼全种
风神剑＝ふうじんけん
＊最大攻击力＝315 命中率＝51
追加攻击　PALYZE

使用小狐丸和妖兽而成的合体会很不错，攻击力×攻击次数可以使最大攻击力压倒性地上升，得注意它可是男性专用的武器哦！

雷神剑

小狐丸＋灵鸟ジャターユ
风神剑＋妖兽全种
仁王清网＋邪鬼全种
雷神剑＝らいじんけん
＊最大攻击力＝315 命中率＝39
追加攻击力　SHOCK

这也和上面的风神剑一样，由小狐丸所做的合体很会有意思。但是女性专用的武器。

刚刀长道

风神剑＋灵岛ヤタガラス
古备前兼平＋天津神アメクトリフネ
红雪左文字＋邪鬼全种
天丛云＋乾云丸
天沼矛＋乾云丸
刚刀长道＝ごうとうながみち
＊最大攻击力＝207 命中率＝53
追加攻击力 CLOSE

和古备前兼平只有在追加攻击上有所不同而已。因为它可以对攻击的敌人施以CLOSE，所以，在和使用ムド的恶魔作战时，或许能奏效。可是若是一次出现了数位恶魔的话，因为只有1次的攻击次数，会无法招架的。这把剑也可当作是为了造出更强的剑之过渡期。

仁王清网

刚刀长道＋天津神タヂカラオ
乾云丸＋天沼矛
八束の剑＋乾云丸
练气の剑＋风神剑＋女神アメノウズメ
仁王清网＝におうきよつな
＊最大攻击力＝207 命中率＝70
追加攻击 CHARM

这和前面2剑所扮演的角色（多创出更强的剑之过渡期）相同，可是很出人意外的是，这把剑可以用哦！因为它的命中率很高，所以很闪躲。而且它还可以使用攻击的敌人呈被吸引的状态。就连在装况不好时也可以CHARM，也有攻击自己的效果呢！

红雪左文字

古备前兼平＋国津神オオヤマツミ
坤龙丸＋天沼矛
八束の剑＋坤龙丸
练气の剑＋雷神剑＋地母神タウエレト
红雪左文字＝こうせつさもんじ
＊最大攻击力＝207　命中率＝40

追加攻击 STONE

从古备前兼平开始的一连串之 4 剑，都可说是过渡期之存在。因为这把红雪左文字可以向攻击敌人施以 STONE(若其对应性不适合的话就会失败)，所以还能用啦，在合体中所需要的恶魔也可以轻易造出。

妖刀村正

仁王清网＋天津神オモイカネ
红雪左文字＋天津神ヒノカグツチ
无想正宗＋邪鬼全种
天丛云＋八束の剑
天沼矛＋八束の剑
练习の剑＋小狐丸＋神兽スフインクス
妖刀村正＝ようとうむらまさ
＊最大攻击力＝236 命中率＝7
追加攻击 FREEZE

光是一次的攻击力，可是所有合体剑之中最强的，可是并没有必要去造这把剑的。理由是一旦你装备上它，就会受到咀咒。而且它的命中率又低，其攻击多半都可以躲过，就连击中了敌人，因它的追加攻击是 FREEZE，所以效果也只有一次而已。即使拿它来做下一把剑的踏板，也会成为绕远路，很不经济，所以我不并建议大家用这把剑。

古备前兼平

风神剑＋灵鸟フエニックス
刚刀长道＋邪鬼全种
天丛云＋坤龙丸
天沼矛＋坤龙丸
古备前兼平＝こびぜんかねひら
＊最大攻击力＝207 命中率＝45
追加攻击 CLOSE

建议你自风神剑以下的做一些调整。虽然是把攻击力很高的剑，也可躲避对方攻击，可是在实战中却是十分地没用。宁可把它当成是为了创造出更强的剑之过渡期。

无想正宗

刚刀长道＋国津神ヒトコトヌシ
仁王清网＋国津神サルタヒコ
妖刀村正＋天津神タケミカヅチ坤龙丸＋乾云丸
八束の剑＋天沼矛
小狐丸＋天丛云＋女神アリンロツド
风神剑＋雷神剑＋神兽アヌビス
雷神剑＋风神剑＋神兽ナラシンハ
无想正宗＝むそうまさむね
＊最大攻击力＝485 命中率＝42
追加攻击 SLEEP

攻击次数有 3 次，最大攻击力有 291，可以说是合体剑之中最强那一类的极品。因为它的追加攻击是 SLEEP，一旦使敌人沉睡之后，自己也不会受到创击。

因此，等级比它低的剑，有许多都被拿来做为它的踏板。尤其是若以国津神来合体的话，等级最低也有 37 的话的，就可以取得这把剑了。

①练气の剑＋灵鸟フエニックス＝小狐丸
②小狐丸＋妖兽いずれか＝风神剑
③风神剑＋灵鸟フエニツクス＝古备前兼平
④古备前兼平＋天津神アメノトリフネ＝刚刀长道
⑤刚刀长道＋国津神ヒトコトヌシ＝无想正宗

乾云丸

红雪左文字＋国津神コトシロヌシ
妖刀村正＋国津神オオナムチ
无想正宗＋天津神ツクヨミ
风神剑＋古备前兼平＋女神ハトホル
雷神剑＋古备前兼平＋女神フレイヤ
刚刀长道＋＋小狐丸＋龙神ペクヨン
乾云丸＝けんうんまる
＊最大攻击力＝440 命中率＝69
追加攻击 HAPPY

虽说是被用来做为提升无想正宗之等级的，实际上却不是这样的。因使用追加攻击让敌人处于 HAPPY 的状态，就能不被攻击。因为接近全能，所以在合体的时候，以提升红雪左文字以字的部分之等级为主要目标。其实，除此之外的合体呢，就需要主角等级在 52 以上，且有 2 把合体剑才行呢!

坤龙丸

无想正宗＋国津神タケミナカタ
风神剑＋刚刀长道＋破坏神セイテンタイセイ
雷神剑＋刚刀长道＋破坏神チエルノボグ
古备前兼平＋小狐丸＋神兽ゲンブ
坤龙丸＝こんりゅうまる
＊最大攻击力＝476 命中率＝50
追加攻击 BIND

这个也是用来提升无想正宗的等级的，并不像乾云丸那样地可以进接提升等级。不用无想正宗来合体时，就只可以做出剑＋剑＋恶魔的合体。当你打倒了妖鬼ヤクシヤ、堕天使サマエル和邪鬼サイクロプス而却没有增加练气之剑时，就绝对没有办法进行这项合体。合体所需之恶魔的等级呢，最低也得有破坏神チエルノボグ的 46 那么高才行。

八束の剑

乾云丸＋坤龙丸
仁王清网＋小狐丸＋龙神ラハブ
红雪左文字＋小狐丸＋龙神イツアムナー
无想正宗＋小狐丸＋龙神セイリユウ

天丛云

乾云丸＋八束の剑
坤龙丸＋八束の剑
古备前兼平＋刚刀长道＋魔神トール
刚刀长道＋古备前兼平＋魔神トール
仁王清网＋刚刀长道＋魔神インドラ
红雪左文字＋古备前兼平＋魔神ベロボーグ
无想正宗＋小狐丸＋魔神ホルス
天丛云＝あめのむらくも
＊最大攻击力＝630 命中率＝75
无追加攻击

做为男性用剑来说，是最强的一把了。可是它没有追加攻击，而恶魔的相应性又是电击。这也就是说，对于会反弹电击系并且吸收的恶魔来说，不但没效反而还会受到重创。而且，在后半段所出现的头目系恶魔几乎都不会受到魔法之影响。你也可以把它想成恶魔几乎都不会受到魔法之影响，你也可以把它想成是为了造出天帝の剑的合体剑。在使用魔神来造剑时，可不要误用拥有魔法继承タルカジヤ的トール哦!

天沼矛

乾云丸＋天丛云
坤龙丸＋天丛云
八束の剑＋天丛云
古备前兼平＋红雪左文字＋破坏神インドラジツト
刚刀长道＋仁王清网＋破坏神スサノオ
仁王清网＋红雪左文字＋地母神ハリティー
红雪左文字＋仁王清网＋地母神ハリティー
无想正宗＋小狐丸＋地母神ドルガー
天沼矛＝あめのぬぼこ
＊最大攻击力＝630 命中率＝78
无追加攻击

是女性专用的剑之中最强的。不过它的效果和男性专用的天丛云一样，在使用上也仅限于电击系可产生功效的恶魔フロアー。这也可当作是天帝の剑的过渡期。

天帝の剑

天丛云＋天沼矛
天沼矛＋天丛云
小狐丸＋天沼矛＋天津神ヒノカグツチ
天帝の剑＝てんていのつるき
＊最大攻击力＝235 命中率＝70
追加攻击 STONE

需有天丛云和天沼矛才可做成的最高等级之剑。可是，对于能造出这把剑的人来说，几乎是不具实战性的。攻击次数只有 1 次，所以是 1 次就能致命的。这把剑的存在价值就只有一点，那就是为了最强枪和女性用最强防具而创的。上面所示的，就是使用天帝の剑的合体所能得出的道具一览表。要想造出这些道具、秘宝，就一定得进入宫本明的路线才行。且都得用各种族的最高位恶魔才可以。



乱世的开始

无论是史书《三国志》、小说《三国演义》，还是以之为背景的游戏、漫画，或其它文艺作品，实际上的时间跨度，都比史学上所称的“三国时代”要长很多。一般从东汉中平元年（184年）黄巾起义开始叙述，到西晋咸宁六年（280年）灭吴结束。而实际上的三国时代，是迄自魏黄初元年（220年）曹丕篡汉。所以咱们所要谈的，应该称之为“后汉三国时代”。这是一个大混乱的时代，但既非空前，也不绝后。之前的春秋战国，割据势力更多，之后的五胡乱华，政权兴废更象走马灯一样。但一来这是从秦汉的豪门制度向唐宋的官僚制度演化的第一步，二来罗贯中的《三国演义》妇孺皆知，才会使它成为我们今天最了解和最受感动的一段历史时期。乱世出英雄，只有这样的时代，才是包括游戏在内的各种艺术形式最经常表现，和最希望表现的背景，而它所产生的或智或愚，或忠或奸的种种人物形象，才会真正深入人心。

所谓三国，当然是指曹丕（注意，不是曹操）、刘备、孙权三个人所建立的王国，将广大的中国疆域一分为三，征战不休。三国分裂的局面，整整延续了六十年。

咱们习惯把刘备在成都建立的政权叫作“蜀汉”，或者简称为“蜀”，这没有错。但许多影视剧或游戏作品中，也是这样表现的，却实在是以讹传讹。刘备是汉中山靖王之后，他的立国，号称是继承汉朝之正统，所以这个四川的割据政权，其正式国号当然应该是“汉”，或者叫“大汉”。当时的其它并立政权，魏啊、吴啊，为了证明自己才是中国的正统，所以藐称其为“西蜀小寇”，是可以理解的。后世的历史学家为了把它和东西汉（或称前后汉）相区别，所以称之为“蜀汉”或“蜀”，也不存在什么大的问题。

但，如果在各种艺术作品中也把以上种种别称当作是这个政权的正式称呼，那笑话可就闹大了。刘备军高举“蜀”字大旗，无异于自己扇自己耳光——“俺是地方割据势力呀！”“俺们是叛乱军呀！”“别把俺们当中央政府呀！”“俺们就是瞎捣乱的贼寇呀！”什么事？刘备以后就别叫刘备了，可以改叫土匪。

* *

后汉灭亡的表象，是宦官和外戚争权。当初王莽篡汉，就是利用的裙带关系，刘秀创立东汉以后，仍然不记取这个教训，有很多代皇帝都宠信外戚，结果外戚的权力和胆子都越来越大。汉质帝不过骂了掌权的外戚梁冀一句“跋扈将军”，就被梁冀下毒害死了。汉桓帝继位以后，与宦官唐衡、单超、左倌、徐璜、县瑗密谋，发动政变，才终于宰了梁冀一家子。外戚的威风是暂时压下去了，可是宦官却从此掀起了轩然大波。

单超等五人，因为诛杀梁氏的功劳，全都被封了侯。恒帝从此不相信大臣，只相信身边的宦官，宦官们抖了起来，很快从功臣蜕变成奸贼。他们欺上瞒下，卖官鬻爵，蹂躏百姓，欺压朝臣，无所不为。士大夫们看不过去，联合起来和宦官斗，虽然一直处在下风，却受到朝野上下的同情，成为读书人的楷模。

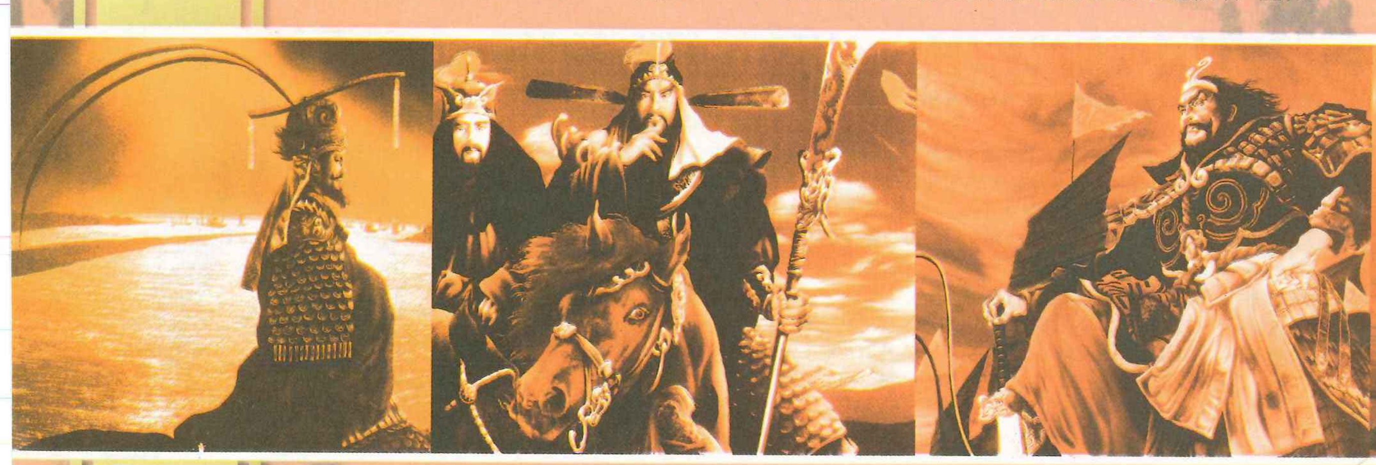
其实这些士大夫未必都是好东西，读书人打着“圣人”的幌子，认为自己绝对正义，其偏执狂气不会比宦官好多少。他们或者逮到宦官的错处，不但往死里整，还要杀人全家；或者为了叫宦官不爽，公然破坏国家法律。宦官给逼急了，当然要疯狂反扑。延熹九年（166年），宦官把和他们作对的士大夫编了一个名册，对汉桓帝说这票人结党营私、诽谤朝廷，都应该宰掉——由此产生了“党人”这个词汇。第二年，发布诏书，把党人们杀了一批，其他都终身监禁，永不录用，这就称之为“第一次党锢之祸”。“锢”，就是束缚、关押的意思。

党人们一看形势不妙，忙着拉宦官的老对头外戚出来做靠山。建宁元年（168年），当时最大的外戚、大将军窦武，和太傅陈蕃，趁桓帝死、灵帝立的混乱机会，密谋诛杀宦官失败，被宦官把他们都砍了，把他们的弟子门生一大票又归入党人。第二年大搜捕，大迫害，又发生了“第二次党锢之祸”。

可惜士大夫是杀不绝的，尤其在和宦官的屡次斗争中，逐渐培养出了一批只有公子哥儿嚣张劲，没有文人迂腐气的新一代士大夫，他们最终敲响了宦官集团的丧钟。

* *

在实质上，后汉的灭亡，很大程度因为土地兼并严重，无



数自耕农被逼成为豪门地主的农奴，苦不堪言。黄巾起义爆发的最大动因就在于此。其实老百姓哪管你上层人士是不是杀来砍去，只要自己有地耕，有饭吃也就满足了。但是如果国家体制腐败到无法保证百姓的基本生存要求，大家就只有造反一条路可走。中国封建社会的历次改朝换代，大部分情况下都是因为土地兼并实在严重，改革无门只好革命。所谓革命，就是“革天命”，换个朝代，重新分配土地。

先放下黄巾起义不谈，说说前面提到过的新一代士大夫，他们的代表人物就是袁氏兄弟和曹操。袁家四世三公，门第显赫，而且基本上不敢和宦官硬碰，曹操本身就是宦官头子曹腾的干孙子，他们整天飞鹰走马，横行首都雒阳（东汉按照五行家的瞎说，自命为火德，所以把水字变的“洛”字改成了“雒”字，免得被水浇灭了他的火——东汉官服尚红，就是这个来由）。袁曹这几个公子哥儿，公然在京城里大白天强抢人家新娘子，这是史有明文记载的。

但是这几个家伙不是平常“衙内”，有野心有能力，人面也广。就在别的士大夫或者灰心丧气地去隐居，或者仍然梗着脖子和宦官硬磕的时候，他们却正上下打点，为营救党人而努力。

* *

其实从很早以前，就一直不断地在各地出现农民起义，中平元年（184 年）的黄巾起义，只不过是集合所有社会底层力量的一次总爆发而已。这次总爆发，从当年正月开始，到十一月朱 y 攻破宛城，消灭黄巾主力为止，延续了将近一年，东汉十三州，八个州都有大股起义军活动，可以说席卷大半个中国。主力被消灭以后，黄巾的余部“黑山”、“白波”等仍然四处活动，几乎一直延续到东汉灭亡。

黄巾起义给袁曹那票公子哥儿以实战的经验，帮他们提高了名望，拉起了队伍。起义是基本被镇压下去了，隐忍已久的士大夫们可开始准备向宦官反攻倒算了。

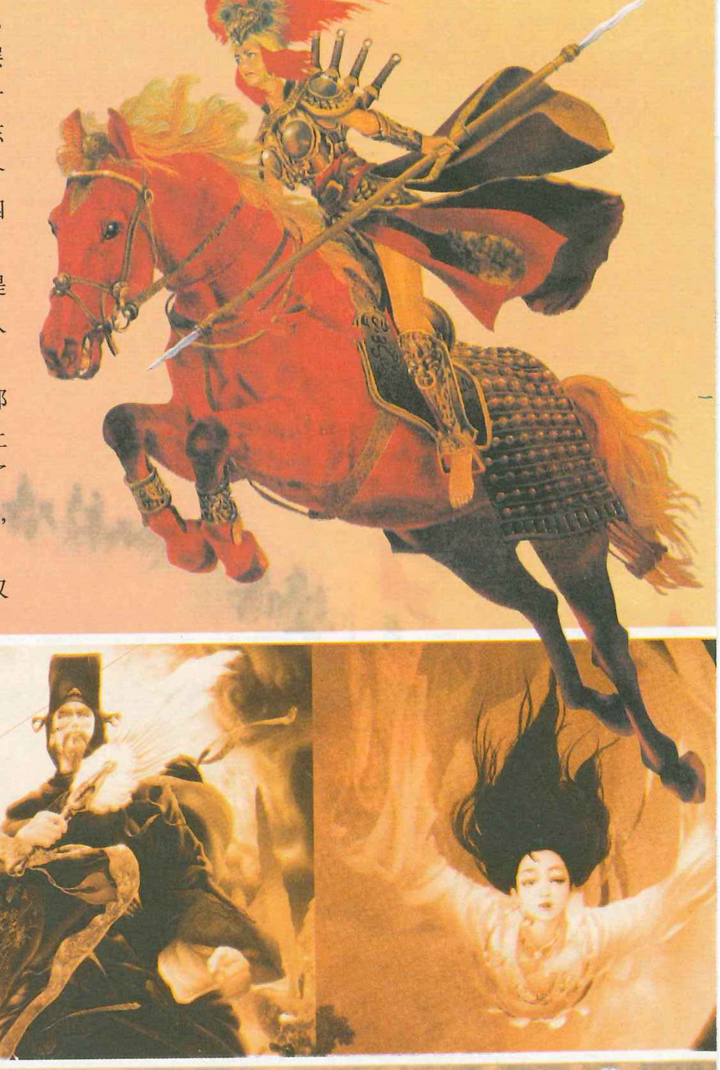
首先发难的是曹操，他早在黄巾起义前，就当雒阳北部尉，一顿棍子打死了横行无忌的宦官蹇硕的叔叔，然后又上书请求为陈蕃、窦武翻案，解放党人。虽然这股“逆流”被压了下去，曹操给赶回老家，但他从此从宦官的狗崽子摇身一变，成了士大夫的精神领袖之一。

黄巾起义才被镇压下去，冀州刺史王芬等就密谋废除汉灵帝，拥立合肥侯，结果被砍掉了。灵帝越想越不安全，就在雒阳设置了西园军，以黄门蹇硕为上军校尉，虎贲中郎将袁绍为中军校尉，屯骑校尉鲍鸿为下军校尉，议郎曹操为典军校尉，议郎赵融为助军左校尉，议郎冯芳为助军右校尉，谏议大夫夏牟为左校尉，谏议大夫淳于琼为右校尉，称为“西园八校尉”。虽然说八校尉皆总统于蹇硕，但那七个全都是士大夫，他区区一个宦官蹇硕，能够调动得了吗？当初宦官杀陈蕃、窦武，就是因为控制住了京城的卫戍军，现在卫戍军主力落到了士大夫手里，宦官当然要遭殃啦。

189 年，汉灵帝驾崩，外戚、大将军何进和宦官对着干，拥立自己的亲外甥刘辩，被十常侍骗进宫给宰了。这下子可捅了马蜂窝，袁氏兄弟和曹操带领西园军放火烧了青琐门，杀进皇宫，把大大小小的宦官砍了个干净彻底。果然有刀有兵就是老大，数十年无法解决的宦官问题，一天之内完全了账。

但是一波未平，一波又起，大军阀董卓趁机进了雒阳，擅自废立天子，把持朝纲。那些公子哥儿们逃出京城，矫诏讨董——汉家天下彻底乱了，这可以说是三国的开端。

文／非天工作室



FINAL FANTASY VII

泪的碎片

与文明真的同步吗

文/Veminiscence

这里原来是都市，拥有科学但缺乏伦理的都市；这里原来是城堡，坚不可摧但禁锢思想的城堡。曾经有人视这里为天堂，因为他们心中迷乱而放荡；曾经有人视这里为地狱，因为他们心中还有最后的幻想……

在这城市的边缘有一座教堂，人们心中对利益的渴望使他们拒绝了圣洁的思想，所以它早已被废弃和遗忘。一天，有个女孩儿发现了这个教堂，阳光透过破裂的屋顶照在了她的脸上，女孩儿知道，这温暖的感觉就是神的恩赏。她将手指划过早已落满尘灰的木椅，还掸净了破败不堪的神像，汗水顺着她的脸颊滑落在地，泥土发出了淡淡清香，就连淘气的风也光顾了这沉寂以久的殿堂，帮女孩儿吹走了灰尘和死寂的气氛，并滑过她的头发和脸庞，这，是它在要辛劳工作的回报——对她那圣洁美丽的欣赏……

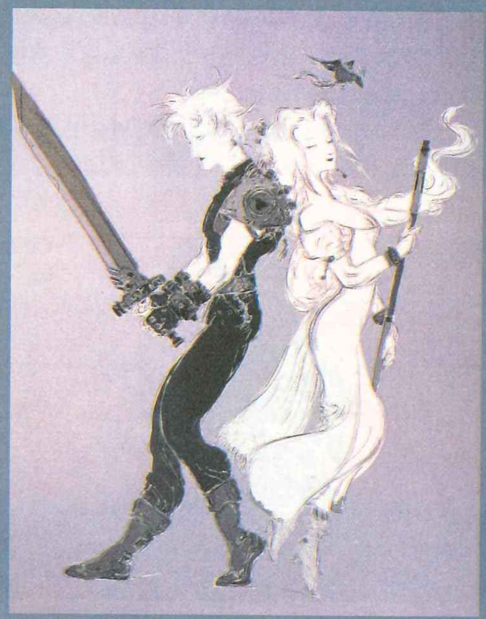
地板虽然破碎却已一尘不染，玻璃虽然残缺但也光洁明亮，屋内虽没有丝毫装饰，但只要有这女孩儿在，便显得淡雅清爽。

“我要这里有花的点缀，我要这里永远不再荒凉。”

不久，心灵的哺育使教堂如着盛装，女孩儿也在花的衬托下更加漂亮。你可知是什么花如此芬芳？你可知是什么花把圣堂照亮……玫瑰？不，那是赤裸爱情下的“高贵”产物，怎能拥有她的圣洁明亮……百合？不，那是只有在温暖的南国才会绽开的“娇贵”品种，又怎能拥有她的美丽大方……如雪一样洁白，如风一样轻盈，没有丝毫的矫揉造作，更没有丝毫的客意修饰，其实，女孩儿就像这蝴蝶花一样缥缈、迷茫……

一次，女孩儿走在街上，车辆从她身边疾驶而过，泥沙打在了她的脸上、身上，但她依旧如那篮中的蝴蝶花一般美丽淡雅，仿佛她的发带中也闪耀着圣洁的白光……一个男孩儿走过她的身旁，显然被她所吸引，于是从她手中接过了蝴蝶花，可他哪知命运就此开始对他嘲弄，生命从此开始放荡，这一刻起，记忆将开始流浪……

并排坐在滑梯上的两个人，一起共度这久违了的时光，男孩儿因往事而迷茫，女孩儿因往事而忧伤。“虽然眼泪有时也代表幸福，但我还是愿意看见笑容在你脸上。”“现在的我希望挽起你的手，离开这里在自由的天空飞翔……”



一起度过的日子，无须用语言修饰，因为那太杂乱而无章……只有那一串串并排的脚印，说明他们对自然的鉴赏和对自由的渴望。偶尔目光的处碰会使两人心岚激荡，“你嘴角浮现的笑容使我不会再忧伤。”“你眼中煽动的光芒是我晶莹的期望……”荒野，平原，废墟，城市……，流浪，再流浪……

神圣光芒的背后必定隐藏着黑暗与动荡，不错，何况女孩儿拥有如此纯洁的目光？你可知道啊！生命之光虽已被你点亮，但也招致黑暗的魔掌。你忍心看到男孩儿因你而悲伤?你忍心看到他从此开始迷茫?失去了爱人的生命，留下的只有彷徨……这，也不能怪你，命运其实早已指出了方向，神的孩子最终还是要回到神的地方，尽管你走后留下了一片悲凉……

为了对抗黑暗，你发出了永恒的光芒，神接受了你的信仰，但却没允许你留在爱人身旁。祭坛之上，你与他默默相望，旅途的劳累使你没有闲暇凝望对方。现在，在这心与灵魂缠绵的地方，仅仅希望摆脱躯体自由飞翔，哪知白锋银刃瞬间划破了这单纯梦想，无情地刺入了你的身躯，更在他的心中留下了不愈之伤！

你，在他的怀中睡去，睡颜如以往一样美丽安祥，轻轻地，眼泪滑出了他的眼眶，落在了你的脸上，多希望你能感受到这眼泪将多少悲伤隐藏，又搀杂着多少未完的幻想……

“你再也无法对我哭，对我笑，对我生气，对我……凝望。”

命运就是如此不公平，它不该过早地将死亡带到你身上，为了神圣的信仰，你放弃了生命的旋律与爱的激荡……睡吧……如水般清澈的女孩儿，你的头发在水中渐渐绽开，犹如风吹一样，睡吧……如水般清澈的女孩儿，你的身躯将永沉湖底，你的灵魂将飘荡于天空的回廊。

随着她的逝去男孩儿开始在记忆中游荡，荒野，平原，废墟，城市，没有人知道他为何流浪……偶尔发现那从前留下的脚印，心中会激起风浪，“为何只有我一人如风飘荡？为何要留下未完梦想？！”……追寻过去成为他生活的力量，回味过去成为他唯一的思想，生命的意识已被他淡忘……就连再次走入那相识的城市，也没有使他心情转朗。是啊，没有那女孩儿，这城市变得更加丑陋放荡……

那座教堂，还矗立在那条街上，男孩儿走进它时，正是花开满堂。风，显然已经将这里当成了自己的家乡，快乐地与花瓣一起飘荡。在这蝴蝶飞舞的圣堂，他仿佛看到了她的模样……如以往，那清秀的面庞，如以往，那神圣的信仰，如以往，祈祷着星球的安祥……阳光依旧和谐，照在了他的身上，男孩儿知道，这温暖的感觉，就是女孩儿在扶平他的忧伤。

“久违了，生命的光芒，久违了……未终的梦想。”

……

许多年后……

这里现在是废墟，埋藏丑陋也珍藏美德的废墟；这里现在是遗迹，遗留肮脏也含有圣洁的遗迹。别人视这里为垃圾，因为他们不懂失去的意义，我们视这里为圣地，因为他带给我们无尽的回忆……



周边之王

游戏机的发展史其实也是游戏手柄的发展史，游戏类型的变迁使得许多专用手柄陆续出现在玩者面前，它们给玩者带来的享受是空前的，那么谁将成为这个周边之王呢？

PLAYSTATION 用手柄

1994

在 PS 发表的当时，比机体更引起了广泛关注，手柄的设计给人以崭新的感觉。它的设计手感很快得到了公众们的承认，对以后游戏机的手柄设计产生了很大影响。

PLAYSTATION 用振动手柄

1997

在 3 年后发表的振动手柄，模拟手杆的操纵灵活，几种程度的振动幅度都是进化的证明，这之后很多游戏软件都对应振动手柄制作，颜色也多种多样。

PLAYSTATION 2 用振动手柄

2000

PS 进化为 PS2，振动手柄也进化了，大多数键都对应了模拟器，操作起来更加细致入微，虽然能活用新机能的游戏还少得微乎其微。但却是孕含无限潜能的新手柄。

新时代和新游戏机还有新类型的手柄

十字键加几个键，家用游戏机的手柄，无论形状和键的数量怎么变，始终保持着这个基本，但时代是一直变化的，模拟方式地按键和各式各样传感器的输入使得手柄逐渐多样化。操作起来更加感性和依靠直觉。新时代的手柄将会让我们体会到新游戏的乐趣所在！

为此，我们这期将以“新柄”这题，为大家介绍手柄最前线的各种情报！揭开在最前线执得着开发任务的男人们势血的经历！WELCOME 新柄生活！

充分发挥五感的新类型手柄!

◀▼手柄的进化与游戏是同步的，最近游戏在倾向于临场感的同时，手柄也带给玩家这种身临其境的真实，最新形的模拟游戏会是这样吗？





▲能把上面那样梦中才能做到的事搬到现实中都是这些开发者的功劳，他们正襟威作接受我们的采访。

手柄与五感的关系





标准的手柄以前是十字键再加上几个键，现在多加上了模拟杆。这是为了更直观地操作，大多数都追加了振动机能，这样玩起游戏来整体感也就增加了，现在的手柄越来越倾向于人的感觉来了。

显示游戏的乐趣 型游戏控制器更能 具有另类感觉的新

传递至手的反作用力

根据玩家输入的动作，而有肥作用表现的种类手柄。比如车在拐弯时，就会有反方向力在作用的手感。钓鱼的时候，抵抗的鱼有重量也能传递到手上，这种手柄的特征就是将实际情况下会发生的抗力带给玩家。

转

PS 最初的有反作用感觉的手柄，除中央部分的转盘会因电力而转动外，其它都沿袭标准手柄。对应其它种类游戏并不困难，对应游戏有《R4－RIDGE RACER TYPE 4》等。





转动手柄

●NEMCO
★3800 日圆

GT FORCE

●SCE
★2001 年初发售







▲控制器追加声响效果的影响，使用 GT FORCE 会有让你亲自驾车的身临其境感《GT 3》。

USB 孔接续的方向盘型手柄，有踏板和方向盘模拟对应，方向盘中内藏电动马达，采用能发生反作用的力量反馈装置。
对应游戏《GT 3 A－SPEC》。

采用因游戏中鱼的大小而卷曲发生重量变化的负荷装置，并可振动。
对应游戏《BASS LANDING》。

钓杆手柄

●ASCII
★5980 日圆



DREAM AUDITION 专用话筒

●3800 日圆
★软件同捆版 10800 日圆



▲测试玩家音感的游戏《DREAM AUDITION》。

随着技术的进步，手柄也发生着急剧的变化，它已能使看不到的感觉得以再现，使玩家完全凭直觉去操作，这里我们将能突出玩家五感的新手柄中的几种类型作个介绍。

近未来型超新柄!?

在未来将登场的手柄是什么样的? 它就是 3D 运动传感器! 如果将它固定在头部，在游戏中就有可能就更视点，可以用于 3D 射击游戏等多种游戏!



▼制造它的公司现在虽然只而向电脑游戏生产这种生柄，但相信对家庭用游戏机制作发售已为期不远。

HORI 的野望

手柄制造厂家 HORI 想必大家都十分熟悉，有许多制作精良的好柄都出自该公司，并且在玩家心目中有着很高的信誉，它是站在特殊立场向业界发展的，他们的目标是为 PS 生产全部周边产品，以下是采访技术部的金子氏和宣传部大神氏二人时的访谈，请听一听他们对游戏手柄的看法。



空白
大神佳人

空白
金子伸亨

野望之一 对手动控制器充满自信

——首先想听听你们加入 PS 时，有什么辛苦话吗?

金子：特别是开始的时候，因为与以往的游戏机通信方法不同而充满了麻烦当时的辛苦现在是很难理解的。

大神：怎么也看不见或是说无法看(笑)的工儿部分很多，这就是辛苦之所在，辛苦的结果是诞生了 PS 最初的手动控制器，FIGHTING STICK PS(以下 FS)

——手动控制器的开发历史很古老呢?

大神：FC 最初的手柄就是我们做的，现在 HOR1 虽然是做手柄的，但以前是电子零件的公司，那之后有了现在的 HOR!

金子：《街霸 II》引起轰动后，我们开始意部分到要制作以游戏为中心的相同感控制器，FS 就是在这种意识上完成的，我们公司还有很多很有自信的产品。但问我我会举它。

HORI 的FIGJHTING STICK



实用的设计，追加连射机能，既具有必要的最低限度机能，又使用易于上手，评价极高。

难以使用的“败柄”面面观

在种类繁多的手柄中，也有公认“没用”的类型存在，“在登录指令时，确认过程非常困难的某手柄”（太田真琴）“好像日本以外产生的手柄摇杆和键都操作不灵活”（B场大地）还有“为了配合PS2买的海外制DVD距离遥控，按下键后就按不回来了”等等，所以在买之前一定要确认一下是否好用。



◀左为难登录指令的手柄，下为操作不灵活手柄。

真的很难用！



◀谜一般的海外制远距离遥控，键设计将都很古怪。

弹



跟着本能走

从振动中享受乐趣，吉它专用手柄和指挥手柄让你沉浸在演奏家和指挥家的气氛中。

用NECK键和PICKING来再现吉它操作，站立着表现出独特的演奏技巧。
对应软件有《GITA FREAKS》

SHOOOOT!

风狂吉它

●KONAMI
★5980日圆

根据指挥的摇摆幅度和速度进行音量反映，充分体会指挥家的感觉。
对应游戏《THE MAESTVO MUSIQUE》等。



▲这是一款类似模拟指挥家的音乐类游戏。

在游戏中卡拉OK



通过付属的麦克风变频器来察知音程，专用麦克风可与卡拉OK用麦克风互换。
对应游戏有《DREAM AUDITION》。

▲《叫んブロン!》12月14日发售定价3800元，想叫就叫！

▼这是12月2日发售的一款可以利用声音识别控制器的足球游戏。

识别声音，变换信号！

叫

谁都喜欢唱歌不管是否唱得好，这里就有能了解一位玩家的手柄，用USB孔识别声音，变换输入信号，DREAMAUDITION专用麦克风具有察知音量和音程的能力，声音认识手柄将声音作为语言进行识别。

TAITO 声音识别控制器

●TAITO
★4980日圆

与声音的音程和音量的差异不同，这个手柄是将它作为语言识别的，发声就可进行操作。
对应游戏《グレイテストストライカー》、《麻雀宣言叫んブロン!》。

野望之二 也有要反省的时候

——老实说，有没有你们认为是失败的手柄呢？

大神：有啊，电车GO!

金子：有很多啊，《电车GO!》的手柄用于赛车游戏很有争议。

——难得有了驾驶员的感觉

大神：过于偏重技术，使很多消费者对它很难理解，JOG DIAL手柄也是这个原因。

金子：JOG DIAL有携带电话，开发时认为这是个很好的点子。

——噢？

大神：但没有对应游戏（笑）！

金子：也不能上下操作，是个大问题。

——我认为BERETTA MA2 FSTAR-GET也是一个异顶品，虽然在狂热者中很受欢迎……

大神：制作它时就不是面向一般大众，而是面向狂热的限定对象产品。

金子：评价相当不错，是一般枪柄的3倍以上价格。

——有需要就有商品，这还真是市场原理呢？（笑）

大神：对应游戏也很重要。

HORI手柄中的“珍禽异兽”

在众多的游戏控制器中也会有一些与现实生活中物品相类似的东西，设计这类的手柄是基于能够让玩家更投入地去玩游戏而考虑的，虽然有不成功的产品，但这种创新的精神却十分值得赞赏。

▼传说中的问题产品，但玩竞赛游戏还是比较容易上手的。



▲忠实再现同名手枪，可与枪柄互换，枪柄的参考价为2980元。



▶操作方法相同，但是手握的方式却与街机的控制板有不同的感觉。



有它就到处是舞台

无论时代，国家还是年龄，人们都在跳舞，这个需求在游戏世界里有了具体形态，通过双脚的步伐和双手的节拍来掌握节奏。虽然基本上与平时的手柄相同，但更耐激烈的动作，并展开全身的运动。



DANCESUMMIT

●ASCII ★4980 日圆

双手戴上手柄，通过键碰触身体来跳舞，使全身都充满动感。
对应游戏《DANCE SUMMIT 2001》。

STEPIONG COLLECTION 专用地毯

●JALECO
★6800 日圆



▲从新曲到怀旧金曲一共有 26 曲音乐可以选择，已去世的斯卡得曼·乔的代表曲《SCATMAN》也收录在内。

六个键分别通过画面上的红、青、黄三色脚踏对应，记住配置，展开华丽的步伐。
对应游戏《STEPING COLLECTION》。



街机厅中常见的 T 键键盘，家庭用已登场，而且回旋盘也可自由变化，也可以 5 键使用。
对应游戏《BEATMANIA Ⅱ DX3rd style》等。

BEATMANIA ⅡDX

●KONAMI ★7800 日圆

其它地区的手柄是什么样的

在海外也有很多变种手柄，右边的两个都是直接跟电视相接续的，作为周边机器进化的例证。



▲磨光色的枪身，迷彩花样的枪柄非常的酷，有连射机能。



▶E3 会场上所见的乒乓球拍，和真的几乎一模一样。

▲根据棒球的实际行动操作，不仅仅是外型酷似而矣。



能弹出美丽的旋律的《KEYBOARD MANIA》系列专用手动控制器。
对应游戏《KEYBOARD MANIA》等。

KEYBOARD MANIA 专用控制键盘

●KONAMI
★与《KEYBOARD MANIA》同捆发售(OPEN 价格)

野望之三 HORI 的新柄秘密

——谈到对应的游戏问题，今后同手柄一起发售的游戏也将很快上市吧！真是很期待啊！

大神：这还需要与其它公司进行连动合作，如果在发售时发现了其它的问题就需要大家合力找出。给玩家最优质的产品是我们的目标。

金子：无论是主机还是新发售的软件上都会有一些其它手柄的提示，这样玩家在玩游戏时可有更多的选择。

大神：这种手柄玩这种游戏，那么也可以玩别的游戏吗？这些都要游戏

HORI 与游戏的新接触



用液晶画面显示自己的牌，可以同时进行 4 人对战，是新类型手柄。



完全再现钓鱼设备，但目前还没有对应的钓鱼游戏，竿有重量负荷机能，模拟钓鱼时的情况，看起来有些怪？

制造商是合和 PS 合得来了。

——是"麻雀手柄"吗？

金子：在制作它时非常辛苦，因为携带电话需要很高，液晶显示困难，某公司始终不 OK(笑)，没有颜色价格又上不去，结果只能是……麻将专用了(笑)。

大神：一件新产品面世很困难的。其中有许多不为人知的因素，真的是很累……

——构想它用了 3 年时间，但还有对应游戏？

金子：技术上很辛苦，其间出现了很多次失败，重来……但设计是一下子就决定了的，这是一种机能美吧(笑)

奏



用鼓面和踏板再现临场感的专用手柄，也可以和吉它专用的控制器互换。
对应游戏《DRUMMANIA》。



一般手柄接在1P，而FOOT柄接在2P，让你沉醉于GLOBE的感觉中。
对应游戏《ROCK' N MEGASTAGE》

敲得爽快！踏得快乐！！

敲、弹、踏用各种各样的动作来演奏音乐，使得全身都被节拍带动，凝结了这方面乐趣的手柄和跳舞一样，需要手柄的耐久性很高。玩者在使用这类控制器时注意不要做过激的动作，以免使其受到损坏，虽然它们都经过了耐久度方面的处理，但做为游戏的专用设备还是很脆弱的，这一点特别值得玩者在使用时注意。

PS用控制器 逸品、珍品图鉴

这里聚集的是手柄品种的经典类型，值得收藏和记住他们，好好地看看他们的档案吧！！

黑色扭转柄

NAMCO 2980日圆



如图所示，是要扭转的手柄，对应《山地赛车》系列。

枪柄

NAMCO 2980日圆



射击用固定柄，要用于PS2的话，还需要加上AV附加器。

水果机柄

NSYSCOM 5800日圆



目前唯一的水果机游戏专用手柄，很适用于练习、并付有特有动作。

方向盘控制柄

ASCII 5980日圆



最具有临场感的驾驶盘手柄。公认它最适合于赛车游戏

驾驶柄 ZEROTECH

HORI 3980日圆



盘手加速器。柄，可以模拟操作驾驶无线的操纵杆类形

电车GO!控制台

TAITO 5800日圆



同名游戏专用手柄，控制板型手柄，另售特制铁道表(5800元)

JET GO!控制台

TAITO 6800日圆

同名游戏专用手柄，握住操纵杆上下左右操作，可以一品成为飞行员的感觉。

POWERSHOVEL"专用手柄

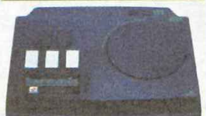
TAITO 6000日圆



"GO!"系列的最新作的专用控制台，具有很强的临场气氛。

BEAT MANIA

ASCII 4980日圆



极有人气的专用手柄，和街机版相比较窄，操作简单。

DDR跳舞毯

KONAMI 5800日圆



最适合减肥运动的《DDR》的专用手柄，有外加固定装置。

打拍器

HORI 2500日圆



12月14日发售，无多插头最多可八个人玩，颜色形状都很可爱。

野望之四 不断继续的HOVI野望

——现在已经到了PS2的时代了，请谈一谈今后的野望。

大神：虽不是PS2专用的，但我们已出品了SURER BIKE(见右图)，它可以说是我们在新次时代机之中的第一个作品。

金子：NAMCO出品了《MOTOGP》，我们觉得很有义务去为它们制作这个控制器(笑)。

——(笑)是义务感吗？

金子：不是为车商也不是为游戏商，而仅是HORI的工作人员想为今后也多为公司努力。

HORI次世代机的第一步



这是HORI为新次世代机制作的一款摩托赛车类控制装置，它的拟真效果已经达到了一个很高的层次。

大神：新的手柄和对应的软件也含有其它公司的产品将在今后陆续推出，希望大家捧场。

——感谢你们。

新次世代机时代已经来临，其游戏软件能给我们带来什么样的新鲜感呢？另外，新次世代机所拥有的新控制系统也会大幅度强化吗？

对未来的展望

以上介绍的只是手柄家族中的一部分成员，它们在不同的游戏中所起到的作用能给玩者更多的新体验。让人们利用不同形式的游戏控制器（手柄）去感受游戏的精华所在，是制造这些手柄的商家的真正的用意。自PS2发售以来，其专用第二代震动手柄的设计观念是游戏的真髓得以体现，它所给玩者带来的震撼和快乐也只有你真正去亲身体会才能感受到。

1983-2001 世嘉主机发展历程

① SG－1000/SG－1000Ⅱ

与FC同时发售的对手机种


SG－1000

雅达利2600型在美国发售获得大成功刺激了世嘉正式加入家用主机的市场，造型和摇杆使用控制器这些设计受美国市场的影响相当大。

DATA
1983年7月15日发售
定价为15000日元
推定出荷台数为30万台
总软件数为30本


SG－1000Ⅱ

◀受FC的影响将控制器改成和FC一样的手柄式。

② SC－3000

在SG－1000上追加个人电脑的机能


SC－3000

参考和SG－1000几乎同时发售的个人电脑MSX，将键盘作为标准配置和本体一同发售，硬件性能和SG－1000完全互换。

③ MARKⅢ·MASTER SYSTEM

搭载FM音源 最大发色数达到16色

MARKⅢ

以强于竞争对手任天堂FC的FM音源和16色表示的强大机能，意图将市场份额抢回来，MARKⅢ和MASTER SYSTEM的区别在于MARKⅢ未搭载音源，其它性能是完全一样的。


▲著名人气作品《PHANTACY STAR（梦幻之星）》在此初次登场。



MASTER SYSTEM

◀黑色的外壳受到好评，成为世嘉的传统色彩。

DATA
1985年10月发售　定价为15000日元
总软件数为30/82本　加盟软件商为1社
推定出荷台数为50/150万台

④ MEGA DRIVER、MEGA CD、SUPER 32X

终于发展到16位元主机，在海外获得大成功！


MD

1988年第一台16位家用游戏机MD粉墨登场，CPU的处理速度飞速提高，使许多街机上大受好评的节目得以移植，加盟软件商也大幅度上升，世嘉会社由此从业务用主机（街机）向家用机转型。很值得一提的是有单独的耳机接口，由于当时大多数的电视采用双声道输出，这项设计方便了玩家们可以直接收听到立体声的音乐效果。


◀在美国大受好评的《SONIC》以及RPG代表作《光明力量》在此时受到玩家注目。

DATA
1988年10月29日发售
（1993年4月23日廉价版的MDⅡ型发售）
定价为21000日元（Ⅱ型12800日元）
总软件数为442本　加盟软件商为60社
推定出荷台数为358万台



⑤ SEGA SATURN（土星）

创造世嘉公司最高的硬件销售纪录500万台

SEGA SATURN（白）

世嘉最大的功臣是土星，时值游戏业界跨入3D CG动画制作的过渡时期，在街机上大受好评的《VR战士》与主机一同发售这一策略为世嘉赢得了一个良好的开端，发售半年既卖出100万台，通过在扩张槽上加装RAM卡使2D游戏制作达到了顶峰。但是由于3D表现不佳，最终在市场上被PS击败。

◀世嘉公司唯一的百万级销量巨作《VR战士2》。



◀世嘉公司的招牌作品《樱花大战》。

DATA
1994年11月22日发售
定价为44800日元（发售当时）
总软件数为985本　加盟软件商约200社
推定出荷台数为500万台

⑥ DREAMCAST（梦工场）

世界上最早以MODEM为标准配置的主机

DC

是世界上第一部以MODEM为标准配置的家庭用游戏主机，虽然现在互联网络还存在缺陷，以MODEM接驳互联网还存在各种问题，但是互联网络游戏正在积极地发展中。2000年底推出的《梦幻之星网络版》获得大丰收，也许大川社长以"NETWORK"作为21世纪游戏业界发展的钥匙并不为错。


▲连网游戏日益成熟，现在正是玩的时候。

DATA
1998年11月29日发售
定价为29800日元（发售当时）
总软件数为274本
加盟软件商约100社
推定出荷台数为200万台

历代世嘉硬件的设计者们回顾当时！

从元祖的 SG－1000 到现在主流机种之一的 DC，世嘉开发了实在太多种游戏机，时值 20 世纪终结，新千年开始之际，回顾一下世嘉硬体的历史，就会明白为什么说他充满挑战和尝试的历史确实是一种失误。像那样不停地交换主流机种和推出如此多的机种的，恐怕世界上也只有世嘉了。现在就来听当时世嘉硬体开发第一线的技师来谈谈那艰苦的历程吧。

——从 SG－1000 开售开始已经过了 18 年的时间了，说起来当时世嘉是怎样加入到家用游戏业来的呢？

松原：当时，雅达利 2600 在美国发售取得极大成功，因为意识到家用机市场的可参与性，世嘉尝试着开发了 SG－1000、然而 SG－1000 和同时发售的任天堂的 FC 确实存在着性能上的差距，连朋友们也坦诚地指出"不好意思，相比世嘉的话我会选择 FC 的。"卖出一万台的话就应该已经饱和的市场实际上却卖出了 6 万台，当时真的觉得取得那样的辉煌战果的任天堂可真厉害。

——在本体上安置暂停键的设计是出于传统吗？

松原：不是，实际上是在开发初期就决定下来有暂停机能的。在开发途中，在获取了任天堂的新硬体（FC）的情报后，总觉得好像应该有一个暂停键吧！但是设计工作已经结束了呀，到处都不能再加什么东西了，于是决定了设置一个强制对主板直接传送暂停信号的按键算了（笑）。由此为开端以后形成这样一个传统。



松原拓

CS 研究开发部总经理 81 年入社，经历过制造、生产技术、业务用基板（街机机板）的开发等工作，协同参加过各代家用游戏硬件的开发工作，代表作包括 MD、MD－CD、GG、XUPER32X 等，他本人就像是一部世嘉硬件的活字典。



浜田和彦

CS 研究开发部总经理 83 年入社，一直在从事开发业务用基板，后来由开发 SS 开始转移到家用机开发方面来，具体是在决定采用业务用基板 SYSTEM32 改装成家用版，作为 SS 的主机板的时候参加到家用游戏主机开始中来的。

TERA DRAVER

——SG－1000 与任天堂的 FC（存在很大的性能上的差距，那么，MARKⅢ 的性能提升是必然的了？

松原：是呀！即使作为硬体，不论如何也不能轻易就被任天堂的主机给比下去了呀，所以在发色数和音源效果方面作了性能上的提升。但是其实呢，当时开发部担当的人员并不赞成在 MASTER SYSTEM（87）上浪费时间，而觉得应该尽快将 MEGA DRIVER（88）完成并投入市场。MASTER SYSTEM 是作为对抗新硬体 PC－ENGINE 的机器而投入到市场中的。

——从那个 MD 开始，世嘉开始了大变革呢。

松原：其实是赌上了一把，在 86 年开始设计时，大家都抱着"下次绝对要抢先推出 16 位元的主机"的强烈信念，但是决定本体的价格和选用哪款 CPU 时却很困扰，在各种各样的候选品中还是选择了人气比较高的摩托罗拉 68000 作为 CPU，它即使作为业务用（街机用）也并不逊色的性能是其魅力所在，并且决定采用不论如何将价格控制在每台 20000 日元以内的方案。然而由于本体只是准 16BIT 主机，不是真正的 16BIT，所以为了要不要在本体上标明"（CHEAP）68000"一事发生了争执，当时的中山隼雄社长甚至说了一句"那样的东西谁看了会明白？"（指标明 68000 一事）

——在 92 年推出了 MEGA CD。为向会选用 CD－ROM 为媒体呢？

松原：当时两英寸的软盘也已经出现。中山社长说了决定性的一句"从现在开始是 CD－ROM 的天下"。然而将扩张媒体右置的话，怎样进行对接却很伤脑筋，横着并列在一起的话，那不就和 X68000（当时的个人电脑）一模一样了？（笑）那么就象立体声音响那样上下对接的话也不错啊，意见就这样统一了。

——后期为什么要推出廉价版的 MDⅡ型呢？

松原：Ⅱ型的设计并不是独立的，只是为了降低价格而已。当然也是由于要推出廉价版 MEGA CD2 的关系啊，不管怎样真的是很不好意思啊（笑）。由于发明了将 CD DRIVER 部分简化的装置，得以开发出 MD 和 CD-DRIVER 都简化的廉价版，使得价格进一步降低，那就是在海外发行称为 CD－X 的机器。

——为什么 CD－X 没有在日本本土发售呢？

松原：确定以 5 万圆左右的价格后，市场环境里却不适应以低价发售主机，这是为了以后的 SS 的顺利发售着想，所以就没有在本土发售 CD－X 了。

——SUPER 32X 和 SS 的消息几乎同时公开这是为什么？

松原：这完全是美国世嘉的意见，是出于对 SS 发售前景的没有太大的自信。由于 MD 在美国有很好的销售成绩，占据了大量的市场份额，在此时立刻推出新品的 32 位主机的话，MD 会对新推出的主机产生抑制作用，而且还有主机本身制式转换的问题，要有会听到很多不满和抱怨的觉悟，这是必须要注意的。然而如果持有不会听到抱怨声的奇怪的想法的话，新主机发售的工作肯定是开展不下去的。（笑）

——当然，SS 也是同时并行开发的吧！

浜田：街机用的 MODEL1 出现的时候，家用主机也处在向 3DCG 过渡的过程中，然而，到那时为止，SS 仍然只是以设计成究极的 2D 主机为目标的。



松原：那时所谓的 32 位主机大战里，是以 3DO 作为失锋出现的，紧接着就是 SS、PS、PC－FX 等，那是个新硬体群花争艳的非常时期。那个时候各种各样的想法也彼彼皆是：以 2D 还是以 3D 作为发展方向的争论也挺有趣的。

——SS 真是卖多少就亏多少的硬件吗？

浜田：是呀是呀，在当时硬体的分类竞争中，对手机的性能却越来越强，记忆体不断地增强，由于半导体技术的蓬勃发展，4M RAM 现在的确是很不值钱，不值一提的东西了。可是在当时，我们只能希望它能便宜，再便宜点。直到白 SS 发售的时候情况才有所好转。

——现在回顾完以前 20 世纪里世嘉的各种硬件，请问有什么想说的吗？

松原：我觉得我们还是做的很好的，由于 CG 技术的完善和加强，游戏画面将越来越接近真实。而且，以后的世界肯定是属于互联网络的。以后通信费用采取固定金额制和宽带的出现，互联网游戏一定会得到良好的发展的。

浜田：今后为了更好的将游戏开发工作开展下去，对应宽带高速数据传递的主体周边也一定会尽快地提供给大家的。世嘉从来都是走在前面嘛！

——最后非常感谢各位接受本次采访。

世嘉的硬件发展史就是游戏业界的发展史！

20 世纪后半以 FC 为代表的家用游戏主机登场已 18 年。正逢其时世嘉也推出了种类繁多的各代家用游戏主机。自从与 FC 同时发售的 SG－1000 以来，为了适应家用游戏主机的发展潮流，世嘉一次又一次推出新款的产品，并且每次都走在游戏业界的前头，采用新的技术（第一种 16 位元主机 MD，第一种 32 位元主机 SS，第一种与 MODEM 为标准配件的主机 DC）。实际上推出过如此多代主机，进行过如此多次技术革新的厂家除了世嘉就没有别人了。但是同时世嘉并没有脱离游戏业界发展的总趋势，甚至还带动了硬件的革新，所以说 10 世纪末世嘉的家用游戏主机发展就是整部游戏业界发展的编年史。



《恶魔战士合集》



《梦幻之星网络版》

今年任天堂的 GAME CUBE 和微软的 X－BOX 等一批新硬体将陆续推出，DC 会怎样发展下去呢？21 世纪迎来了第三个年头的 DC 的动向，的确是十分令人关注啊！

WWW.NEWTYPE.COM.CN

随着中国电信将电话费、网费进行了调整，上网变得更加便宜了！这使许多喜爱游戏、动漫的朋友纷纷出现在互联网上，使互联网变得更加丰富多彩。许多新上网的 TV - GAME FANS 有个疑问，国内那些游戏站点比较出色呢？看看这个栏目吧，答案就在这里：

网海纵横

责任编辑：CARL WANG

新的选择　中国电视游戏网

从一开始，squares 就因为忍受不了素质和深度都极差的网上电视游戏资源而打算做成一个中国最大的电视游戏权威网站。国内的电视游戏制造业虽然为零，但电视游戏的玩家无论从数量上还是水准上都能和电脑游戏玩家分庭抗礼，为这么多喜欢电视游戏的朋友建立专门的电视游戏站点，做到最大最好就是 squares 的梦想——艰难跋涉从此开始。

拉上死党 cloud 找来大脸猫，dnk，imai，以及其他朋友之后，草台班子宣告搭成，chinayouxi. com 的网站也破土动工了。最初的网站是一片纯色的白，在技术实力还不够强大上的时候，为了保证访问速度不得不牺牲了美工的发挥空间。但是即使是洁白的 chinayouxi. com 还是做得精彩纷呈，浩大的信息量和不断的更新是 chinayouxi. com 的最大卖点。只要是关于电视游戏的一切，都被编辑们找了来交给似乎是累不死的站长，站长一边褒扬着热血的编辑一边做更新做得大口大口吐热血。

辛勤工作总有回报，chinayouxi. com 的巨大咨询量让来过这里的每个朋友都为之注意，并在自己收藏夹里记录下了这个简洁明快的网站。chinayouxi. com 的访问量越来越高，吸引的访客中也不乏具有和 squares 的理念志同道合者。（就是贾蛋，alfred，罪天使，ronaltang，恒，alex 等等啦^O^）大家分兵一处不如共同努力，于是，许多优秀的个人主页站长又纷纷加入，使得整个网站的阵容越来越整齐了。

就在这时 squares 果断的投资以及技术人员和新编辑的加入给网站建设带来了新的活力，在强大的技术支持下，原来的很多建站理念得以实现，更多的好文章、更详细的资料、更新更准确的新闻再进一步让中国电视游戏网的质量上到新的台阶。中国电视游戏网终于得到了网络界和电视游戏界朋友的一致首肯，屡屡获得国内众多媒体和评选站点的一致推荐，并和其中许多朋友建立了良好的关系，网站的建设阵容进一步强大并最终进入稳定上升发展期。



从最初的建站到现在初具规模的中国电视游戏网，几个月内站长和编辑以及相关工作人员们牺牲了大量的业余时间，耗费了几乎全部的精力和金钱在其中，在这个网络已经不是人们关注焦点的时候，他们仍然孜孜以求，不是图着什么回报，而希望能够以最全的电视游戏咨询奉献给广大的电视游戏玩家。作为站长 squares 即使吐热血到满口人红，编辑们即使精疲力竭，美工技术即使头昏脑涨，顾问即使绞尽脑汁……那么也算能给大家一个交代了。

今日的 chinayouxi. com 内容丰富，素质和深度兼备，成为了不少骨灰玩友的根据地，而论坛对于玩家问题准确的解答和原创作品的源源不断又使得她有着一个坚实的后盾。对作者们的尊敬和对作品的渴求也让 chinayouxi. com 步入了一个良性循环之中，在站内诸多互联网资深人士的正确带领下，发展计划正一步一个脚印的实现着，在树立了电视游戏权威的形象之后，明年的 chinayouxi. com 将会有更多，更精彩的内容奉献给大家！在此再次感谢所有帮助过我们的朋友们！

玩游戏、寻咨询、交朋友，中国电视游戏网（www. chinayouxi. com）随时恭候。

NEWTYPE 网络社区优秀作品选登

NEWTYPE 网络社区游戏论坛里一年来涌现了许多优秀作者，我们利用杂志媒体给他们提供一个展示自己才华的舞台，以后我们会定期刊登网友的优秀作品。欢迎大家踊跃发言！

属于一个人的 PS

“给我拿一张这个”。我指着前几天新到的《WE2000 国际版》的包装皮，故作平静地对正在忙于驱赶围在柜台前一群小孩子的老板说。生怕从他的嘴里吐出“卖没了”三个字来。

“新碟啊，6 元一张。”老板头都没有抬，便锋利地宰了我一刀。

“没关系，没关系，有就可以。”我美滋滋地掏出钱递上去。虽然比一般的旧碟要贵了 1 元钱，但对于渴望已久的我来说，这已经是微不足道的一件事。

回到家里，连衣服都没有脱，灯都没有开，便熟练地接上电源，放入碟片，按下 POWER 键，然后便傻呵呵地看着四种颜色的 PS 两个字母从黑暗中慢慢浮现出来……听了成千上百次的开机音乐对于我来说仍然是一种无上的享受。无与伦比的 KONAMI，无与伦比的《WE》，我将手心里的汗擦干，拿好手柄，丝毫没有怀疑它会不会给我带来新的感觉与乐趣。标题画面，一上来我就选择了世界杯——不管怎么说，先拿一次冠军再说。选择难度的时候，我很有自知之明的选择了 NORMAL，《WE》每一次的更新换代总会有些新的东西让老玩家一时适应不了。果然，在小组赛中，我操纵的巴西队就遇到了一些意料之中的麻烦。出球的准确度需要进一步的提高了，一味的追求速度不是那么太灵了，对手的守门员不再一见到假动作就会被晃倒了……不过，作为一个老资格的《WE》玩家，这些小麻烦不会给我带来太长时间的困扰。冲出小组赛后，我势如破竹，甚至在决赛中的上半场就已经取得了两球领先的优势。

但是，突然之间我感觉到兴趣全无。再漂亮的胜利也是我一个人欢呼雀跃，没有人和我一起分享这种快乐；再精彩的入球也是我一个人赞叹不已，熟悉迎接赞赏的拍击的肩膀变得无所适从。我扔掉手柄，就那么傻傻地看着电脑对手兴高采烈地进攻，扳平，超出，直到屏幕上出现“GAME OVER”几个字，心情和那些垂头丧气的巴西队员一样的沮丧。关上电源，我把自己隐藏在一片黑暗中。原来如此经典的《WE》，没有了伙伴们的并肩战斗，也会变得索然无味。我心目中的《WE》，不是一个人独自玩的游戏，正如同我眼前的这台 PS，也曾经不是属于我一个人一样。

那一年的冬天，哈尔滨的最低温度达到零下 40 度。然而之所以能让我在以后的生命里永远记住这个冬天的，并不仅仅是因为它的异常寒冷。

“干什么啊？这么冷的天，还把我叫出来。”我冲着一样和我在寒风中哆哆嗦嗦的 climax 和 hdxin 抱怨。他们两个是我从小玩到大，最好的朋友。

“我们合钱买一台 PS 吧！”climax 对我说。

“什么？”我用力搓了搓冻得通红的耳朵，以免让它出现听力上的偏差。

“是说真的，不是说着玩的？”

“当然！怎么样？”hdxin 问。

全身的血液似乎一下子都冲到头顶上，一时间让我迷迷糊糊不知所以。于是我拉开大衣的拉链，让刺骨的寒风直接肆虐于我的胸膛，这样可以使自己狂跳的心暂时平静一下。“好啊！”我笑笑，看着他俩。在他俩的眼睛里，我发现了和自己一样的欣喜，狂热与激情。

对于这简简单单的两个字来说，我付出的代价是足够惨痛的。在此后的三年里，我必须学会如何甜言蜜语笑脸相迎或以情动之、或以利诱之、或以威胁之，打发好每一位或来势汹汹、或愁眉苦脸、或软磨硬泡的债主；我必须学会在一天只吃一顿饭还只是两袋方便面（如果运气好的话，还可以从下铺的哥们那里讨来一枚鸡蛋）的情况下，如何维持好自身的营养体系，不至于让自己饿得更丢人现眼；我必须学会如何为了几元几角钱和电玩店的黑心老板死缠烂打磨破嘴皮……但是，我不后悔。

如果上天给我一万次回到从前选择“做”还是“不做”的机会，我会一万次毫不犹豫的选择前者。因为，我忘不了一些东西。

我忘不了三个人挤做一团，在黑暗寒冷的小屋里瑟缩在一台 18 英寸黑白电视前，和里昂克莉尔一起迎来黎明的曙光。这是我们三个人齐心协力奋战了几天几夜的共同战果。

我忘不了三个人各自持一块记忆卡，各自吹嘘自己《恶魔城——月下的幻想曲》完成度是如何如何的高。不过到最后还是凑在一起商量，思考，研究，才完成了每个人最终的 200.4%。

我忘不了三个人为了买一套在市面上绝迹的《FF VII》，走遍了全哈尔滨大大小小的每个电玩店。最后在一家不起眼的小店里以 60 元的高价买回四张金碟时，才发现兜里连坐车的钱都没有，只好用步量着回去。

我忘不了那次从学校一回家就接到 climax 的电话：“快上我这里来啊！我马上就要把《异度装甲》打通关了，就剩最后的 BOSS 啦！我存了档，就等你回来一起通关呢！”而我清清楚楚记得上个星期从他家走的时候，再有个三四个小时就可以通关的。他多等了五天，只不过是为了和我一起品尝成功的喜悦。

我忘不了那次 hdxin 从家里给买棉鞋的钱里挤出很大的一部分来，买了我梦寐已久的震动手柄，而他买了一双廉价的薄棉鞋，就那么对付了一冬天——幸好那一年的冬天不是很冷。之所以让他下决心这么做，只不过是因为我的一句话：“没有震动手柄，就等于没有玩过《FF VIII》。”我是《FF》系列的狂热追求者，而他，到最后也没玩过一分钟的《FF VIII》（他对 SQUARE 从来都不感冒）。

我忘不了那次为我祝贺生日，hdxin 拿出来一箱他家里珍藏的红酒。三个人用《WE4》打赌，输几个球喝几杯酒。结果到凌晨两点全都醉得不省人事，PS 和电视都忘了关，开了一宿……

…… ……

就像再盛大的宴席也会有曲终人散的时刻一样，无论我们的三位一体是如何的牢靠如何的坚不可摧，在时间老人温柔地抚摸下，也会有四散开去的一天。

“看来我们俩得开始考虑如何收购你手中所持的 PS 股份了。”climax 对 hdxin 说。我们三个围坐在一张桌子前，头一次没有一边打《WE4》一边商量事情。因为桌子的中间安安静静地躺着一本崭新的签证。

“什么？”hdxin 已经很长时间没有说话了。

“我的意思是，我俩给你买一台 GBC，就相当于认购你的 PS 股份吧。你说呢？”climax 转过头来问我。

“应该没问题。”我在脑子里飞速地计算了一下自己在同学中的信贷能力，然后很有信心地回答。

“算了吧，你俩穷得都快吐血了……”

一个星期后，hdxin 带着我们硬塞给他的 GBC，登上了飞往日本的飞机。下一次的相见，就不知道要等到何时了。我和 climax 没有去送行，在他家，我俩合使巴西队，一声不吭，逮着 hdxin 最常使的荷兰队玩命地踢。

然而两个人在一起打《WE》的时候也没有过太久。过了两个月，climax 毕业去了北京工作，而我还要在枯燥的大学里苦守一年。我依然没有去送行。我不讨厌分别，毕竟分别意味着下一次相聚的开始。但我讨厌好朋友坐着的火车慢慢从视野里消失的感觉，一个人孤孤单单往家里走，也没什么意思。

从那天起，PS 成了我一个人的 PS。

从那天起，我没有踢过一分钟的《WE4》。

那一次，hdxin 隔了很久从日本打来电话。我接过电话就想臭骂他一顿诸如“我还以为你死了呢”或“你吃上鬼子的皇粮就不认咱平头老百姓啦”此类的话。结果他上来就是一句：“我真想你们啊……真想再在一起踢《WE4》。”一下子就把我想好的词都给冲忘了。在接下来的半分钟里，我们俩谁都没说话。就那么静静地感觉彼此远在千里之外的呼吸。

那一次，我暑假耐不住寂寞跑去北京找 climax。在他的寝室里我们边喝边聊一直到很晚。我俩边说边笑边吵边闹评出了对于我们三个来说的十佳 PS 游戏。《WE4》理所应当地排在了第一位。他找了一张干净的纸一笔一画地把这十个我们曾经抛洒过热情与汗水的名字誊写了下来。我问他这是干什么时，他说：“我要把它粘在床头，一看见它，就会想起咱们从前并肩作战的日子。我在寝室住得很无聊的。”趁着他摇摇晃晃去找胶带的时候，我把杯里啤酒一饮而尽。结果喝得过急呛着了，以至于咳出了眼泪……

…… ……

我在黑暗中伸了个懒腰，把自己从对往日的怀念拉回到现实中来。然后揉了揉眼睛，对自己不知从何时开始的多愁善感多少感觉到有点羞愧。朋友们虽然都不在了，可游戏还是要一直地玩下去。《WE2000》是没有心情再踢下去的了，可机战的最后几话还是要完成的。

我换了碟，接上电源，再次按下 POWER 键。

现在属于我一个人的 PS，嗡嗡地再次转起来了。

文：LASER　责编：CARL WANG

恶魔酒吧
DEVIL BAR

责编：E·T PALADIN

编读往来

新栏目《掌机乐园》中介绍了《塞尔达传说——不可思议的果实》时空の章和大地の章，它们俩的兄长力の章到底出了吗？为什么北京根本就没见到货呀！杂志以前介绍的《卡片英雄》在北京的好像也没卖的？真是奇怪?!

北京·杜利

《掌机乐园》中介绍的 GB 版撒尔达传说要到 3 月份才在日本发售，而《力の章》应该已经发售了。由于编辑部也有 GB 迷，所以我们去了几个 GB 卡品种比较全的店看了看，正如你所说的——没有。《卡片英雄》、《DQ3》以及《女神转生》也不见踪影，问了几家店的 BOSS 却说“不清楚”，看来只好再等一等了，春节前应该会有吧，我是这样想的。

你指责 BLUE 大神的问题，我看了一下杂志，并没有什么问题呀，不如你再仔细看看……

E·T

E·T 你好：

当我在 12 月 22 日这天拿到了《电&电》第 2001 年 1 月号时，心情真的是太高兴了，因为它有了一个我们掌机迷最爱的栏目——掌机乐园，太好了！^v^增加这个栏目会让贵刊销量上长的，因为在我们班里就有许多掌机迷，什么 GBL、NGPC、WS、都有(我这三种掌机全有，厉害吧！)当贵刊改为全彩后，班里的玩友都说这本杂志很好，而掌机朋友们就说不好，为什么呢？因为掌机的游戏介绍太少了，都不买《电与电》而这个月就不同了，当我看到《电与电》2001 年 1 月号时，上面(封面)写着栏目一“掌机乐园”时，我便把这个好消息告诉了班里的广大掌机迷，他们便一群人一块去买，最终导致上课时，班里只有 3 分之一的男生，其它男生只有我知道一去买《电与电》了，总共买回 15 本《电与电》，让 E·T 你说是不是人气又高了，销量又高了，影响又高了。

北京·韩健

呵呵！掌机乐园看来真是大受欢迎呀，既然你们班上有那么多掌机迷，那么便为我们写点东西吧！(很郑重的样子)嗯！就这么说定了，下次写信时希望是厚厚的掌机游戏攻略或心得，我很信任你哟，因为……因为……我已住在宣武区！呵呵……

E·T

E·T 前辈，您好，我是贵刊的一名新读者，认识《TV&PC》也就刚足四个月吧，对贵刊的印像很不错(主要是因为全彩)，看到 2001.1 期的封面上出现了栏目介绍，刚开始差点不认识了，后从 BOSS 口中得到确认，这的确是以崭新姿态迎接新年的《T&P》真是好高兴，好感动，好激友，“热血”，“气合”，“幸运”，……

废话少说，接着谈谈对贵刊的几点具体(笼统的实际意义不大)的看法：

1. 新年伊始，发现贵刊多了个“掌机乐园”的栏目，想到这个点子的编辑真是伟大，“伟岸”AND“雄伟壮丽”啊！这个栏目对我们“掌机族”来说可谓是如降甘霖，希望老编能好好嘉奖一下这么有才华的小编，另外更希望这个栏目能永远办下去，FOREVER!!!
2. 似乎有不少读者要求减少广告，其实那是不体谅杂志社的表现，我个人是很支持登广告的(方便邮购嘛)。不过希望不要登一些信誉较差的商家的广告，以免读者上当受骗。
3. 和多数读者一样，我也要急切地，强烈地，认真地要求，请随杂志送海报吧，即使加一点价格我想读者也能理解的。

江苏·蒋子莹

1.《掌机乐园》这个栏目其实早就想办了，由于正好赶上新千年，所以就放在 2001 年第一期上，这个栏目首先以介绍掌机的新 GAME 为主，以后再加入另外形式的内容，喜欢手掌机游戏的玩者可以积极投稿，攻略、心得、评论等凡是与掌机有关的稿子我们会照单全收。怎么样！快来参与吧!!!
2. 广告数量的问题我们一直控制在杂志页数的 1/8 左右，不会太多的。
3. 杂志送海报现在还有些困难，至于以后会不会送，现在还不能给你肯定的回答，对于想要海报的读者在这里我 E·T 向大家先说声抱歉啦……

投稿的稿件只要与游戏有关，并且有一定水准的，我们会考虑刊登的，至于信上，你只要注明是那个栏目组收就可以啦。

E·T

(请问这儿是《恶魔酒吧》吗？
是的话才说你好！

第一次向贵刊写信，其实原先我并不是贵刊的忠实读者。过去比较关注《电子游戏软件》。曾经也购买过贵刊，不过有质量上不怎么满意，而且当时我也并不关注 PC 游戏，这次也是因为寻找《永恒传说》的资料中发现的：全彩的《电子游戏与电脑游戏》真是让我大吃一惊，内容也成熟多了！我想我以后会继续支持贵刊的。

贵刊《永恒传说》的攻略可真是雪中送碳呀！我到更加希望贵刊能加大点容量！特别是推荐新游戏的计量(不是指新作发行本)如果是面向大众 PS 的游戏介绍更应多一点，毕竟像 PS2 在国内拥有的人还不多。(这话说了会不会被人揍吗？)

有些杂志会发行(CD 版式 VCD 版)贵刊是否考过！或是来个(游戏版)什么的？(其实有海报，送海报也不错)

老实说，来信最主要的目的不是为了夸奖贵刊的(老实吧！)因为本人很喜欢画画。可惜……因为初中开始就进体校训练学习，所以从初中开始至今就没上过美术课。直到上中专有时间画着玩时，才开始产生兴趣。可是因为从小就没打好基础，所以有时的画可真是不堪入目。不过画了几年，或许是些天可怜我，总算有些长进，至少看得过去。至此投稿！只希望能得到高手们的指导(其实这幅画是上年画的，近期的画都被别人要走了)又要考试了没时间再画了。希望贵刊的绘画高手能回信多给一些指点！有时间我会多向贵刊投搞的！

浙江·小恶魔 翁静

首先，这里确实是恶魔酒吧，不过，现在说话的可不是 E·T 哦。在下乃 SLG 巨匠、RPG 皇者、AVG 达人、ACT 半吊水、STG 菜鸟的超强新新新人 PALADIN 的便是，听说过吗？没有？那就对了！我第一次亮相的嘛！说假话的孩子圣骑士我可是要揍你 PIPI 的哦！(笑)

多谢你对本刊的支持，四年来我们的杂志一直在摸索和完善，希望能得到玩友们的支持，由于现在人手不足，存在的一些误差还请见谅，《电子游戏广场》本来就是考虑到杂志篇幅的不足而开办的。为了将精典游戏的攻略全面地奉献给广大读者，E・T和DRAGON前辈真的是废寝忘食啊，为了将《永恒传说》的详尽功略写出，E・T不眠不休到处抽时间出来打通此游戏啊！因为我们的攻略全部都是自己写出而不是翻译日文资料的。(BLUE大神接过他那篇稿子时高叫"哇……E・T PANDA!")

关于新游戏介绍，我们正在加大力度。本次PS超大作《纹章传说》的介绍就是交给本超强新新新人来搞定的（呵呵……哈哈……啊哈哈……哈……）一定要仔细看哦(没有作广告的嫌疑)。

关于制作CD或VCD版的杂志，请您参看本期封二的广告。我们杂志社马上将推出《电子游戏一点通》，希望你能喜欢。还可以看看我们编辑部另一巨作《梦幻总动员》啊，里面附上的VCD里绝对都是经典。

最后要说声报歉，因为本期漫画园暂停，暂时不能刊登您的画稿，不过您的投稿我们会保存好的。

P.

杂志社的小编们：

你们好，这是我第一次给你们写信，字写得不好，不要见笑。

本人是此刊的一位忠实读者（只不过买了十多期罢了），自我在座98年买到第一本《TV AND PC》之后，我就深深喜欢上"她"了。之后就一发不可收拾，每个月总有几天在书店里打转转，而且进店后只有一句话："《TV AND PC》到了吗？"买到之后必然大喜，拌倒学校与朋友一起来个雅俗共赏，从中找到不少的乐趣。但是，每看一期新刊之后，在我们心中约而同地出现一个挥之不去的想法：自此刊从黑白改为彩版之后，画面质量越来越高，图画亦越来越精美了，确是有了很大的进步，但是在书的实用性和观赏性方面怎么一直没有进步，反倒总有一种不如以前的感觉。怀着这种想法，几个朋友再三思索之下，决定由我提笔，向杂志社的小编们提些批评和建议。(为了杂志的前途着想的喔)

(一)我们几个先向杂志新增的栏目——"掌机乐园"提出抗议，朋友们一致认同没有新增这种栏目的必要，因为GB的新游戏来的速度快得惊人，多而且杂，不像PS、DC游戏那样等一个半年才有个象样的"登陆"，玩家完全可以买一块来亲自体验，何必要那么多的介绍。再说，玩游戏的主流向PS2一边倾，你们何必逆流而上?还不如开个"PS2乐园"来得实在，既吊起读者胃口，又能让读者了解PS2游戏的动向，何乐而不为呢?

(二)对于"新作速报"这栏目我们也有点意见，那就是有的新作介绍其文字占了篇幅太多，中插的精彩CG和游戏精彩片段太少了(GB的则相反，是否有点轻重倒置的味道？)这样一来，读者知道的只是新作的内容，而不知道其质量，这无非是杂志的一点点败笔。

(三)"秘技库"中所登录的游戏其游戏名怎么大部分是用ENGLISH或JANPANESE写的？大哥啊！玩家所购光盘几乎全部都是用中文译名的耶，英文和日文只能让读者看不明白（未上到初中的人更甚），我也是带着一脑茫然去查英语辞典，但对于日文……就这样，玩家即使知道这个秘技，但不知它用在何处，试问，这秘技对玩家有何益处？

(四)漫园中的《名家笔下的游戏人物设定》这个栏目很好，但是上面所登的多为女生漫画中出现的GIRL和BOY，这就太令我们这些BOYS失望了，毕竟买此者多为BOY(大哥，要与大众搞好关系嘛！)。建议多多登出诸如《KOF》、《街霸》、《生化》等名家名作的人物设定，那肯定会喜煞我们BOYS的。

(五)杂志社应该增开一个让我们天下各路高手能够相互提出和解决游戏中各种疑难杂症的"群英汇"这样一个栏目，这样不仅让各路高手互通友谊使一些"菜鸟""脱离苦海"，而且又使杂志锦上添花，这真是就两全齐美了。

好了，一口气说了那么多，想必小编们看了也烦，所以就此停笔。但有一点我要强调这些都是我们的心里话，话如有过份处请多多谅解，最后祝各位新年快乐，不要患上"批评信感冒"。

广西・韦明延

首先谢谢你来信对我们提出批评，没有这些声音我们很难发现自己不足的。

1、因为现在掌机的普及率非常高，有很多玩友希望能开辟出一块属于他们的天地，所以为了方便广大读者，我刊专门由E・T主持开办了这个栏目。

2、因为新作介绍都是介绍的还未发售暂时还处于开发阶段的游戏，手头上的资料只能局限于日方公布的数据，我们没有玩到这个游戏哪能知道此游戏的质量好不好，是不是垃圾GAME呢！是吧?咱不能信口乱说，误导了普天下的广大读者——惹众怒啊！呵呵……

3、关于游戏名称，因为国内和港台有很多种译法，为了方便玩友们掌握具体是哪款游戏的秘技，我们才给出游戏原名。您可以对照所买光盘一齐的游戏封套上的外文原名，我们以后也会在《秘技库》里标出本刊对此游戏的译名，您看可以了吗？(嘻嘻……)

4、要指出的是美少女游戏所占此重还是不小的，我们杂志是为了努力做到不偏不颇，所以……(不能让大家觉得咱看不起美少女风格啊！)

5、我们杂志里已经开办了《精选经典GAME完全回顾》这个栏目，里面各路高手都有为其所深研的GAME作详尽讲解，希望以后能看到您在那个栏目里的稿件。

P.

看着2001年1月号的《TV&PC》，我无话可说，真的很完美了。不过还是有一个大大的BUG让人无法忍受，"游戏专题"栏目中竟然出现了那么明显的错别字。ENIX的超级大作变成了"龙者斗恶龙"(龙者？那是什么东东？日文的另一种译法吗？)还出现了两部"生化危机3"，而第18位的"加沙・领域篇"好像应该叫"沙加"吧？(我也忘了叫什么了，不过这样叫起来比较顺口)。再看目录中的责编，竟然是……E・T？(什么？不可能吧？竟然犯那么低级的错误，写稿时你在干什么呀！？想女朋友吗？太不可思议了吧！)那么醒目的错字摆在那里，让人觉得非常不舒服，只好自己拿笔改了改，结果更不好看了……

希望杂志能开设一个新栏目，专门介绍各大游戏厂商的过去、现在及未来，就叫"游戏风云"好了，我想玩友们一定会喜欢的。

业界新闻中说"BLEAMCAST"将于是12月份首先在美发售。可是我听说现在已有可从玩PS游戏的DC周边，在青岛原版200RMB。那是什么东东？与"BLEAMCAST"有什么不同？

青岛・姜寿海

首先现在看信的不是E・T。"哈哈……"(我还是要告诉他你说他坏话了的？)呵呵……

关于几个错误真的是很抱歉，我们甚至收到了四川的付晓飞读者寄来的长达两页纸的斟误表。不过这几期杂志确实出的很辛苦啊，只有E・T和DRANGON两个人编两本书，还加上《新世纪纪念版》，大家就原谅他们吧！现在有我超强新新新人的加入，以后肯定会把杂志努力做的更好的，呵呵……哈哈……啊哈哈……哈……(再次八神式狂笑)

BLEAM CAST的确是预订于12月在北京发售，不过由于在北京还没有出现，到底是怎样一回事我也不敢乱说。但是，已经证实由于技术等一系列原因一张BLEAM CAST引导碟只能对应一款PS游戏，实用性如何要打个大问号。你所说的青岛的那个200圆人民币的到底是什么东东，由于没见到我也不知道是真品还是水货，大家还是先等会，拿到真品BLEAM CAST以后用用再说吧。

另："读者热线"是谁接的电话俺也不知道啊，至少俺的声音粗得象敲鼓，哈……

P.

《电子游戏与电脑游戏》的编辑大哥大姐们大家好：

小弟我是第一次向你们写信，我买《电&电》有几期了，但这一期(2001.1)的《电&电》有些小错误向你们指出，希望你们把《电&电》越办越好！好错误在P58的《勇者斗恶龙Ⅶ》打成《龙者斗恶龙Ⅶ》，龙和龙打架吗？^v^《生化危机2》的画片和介绍而打成了《生3》，希望你们以后注意一点好。在此向你们那个早年祝《电&电》：越办越棒！越办越出色！

贵州・马骏

首先要说明，那些错误与PALADIN我无关啊，(呵……)，不过E・T和DRAGON两人每个月又是期刊、又是广场，真的是很辛苦的，出现一些错误还清大家原谅。

以后我们会尽量避免出错，相信我，再出错，我帮你罚E・T和DRAGON每天不吃中饭，(哈……)

"不对啊，现在开始如果再出错你不也有责任了吗？"(E・T)……

P.



王者之书

随着新同事的加盟，工作的负担一下子减轻了……可以逐渐的专心制作一些我多年收集后总结而出的专题，都是很有分量的！

对于面向街机和格斗游戏FANS的栏目，这里的确像读者说的那样——缺少原创的东西，所以从此『奋发图强一下』！

首先奉献的是对二十世纪的总结性作品——『街机游戏三十年』，大家可以从中了解到日本街机的发展历程以及他们在各个时段出现的问题。之后是国内的大热门——KOF系列，这里的『总结』可不像是以前的那样都是各代的故事和情节，这可是全部从资料山里收集出来的国内刊物没有报道过的，我想可以让不少的KOF迷们大饱眼福。当然如果还有遗漏，也敬请广大读者来信指正，这样可以在下期的后半部分中为大家补正。

THE BIBLE OF KINGS

ARCADIA NEWS

“THE KING OF FIGHTERS”续篇发卖决定！？

11月初国际互连网上的一个爆炸新闻成为话题。

在一个以“！！！THE KING OF FIGHTERS续篇发卖决定！！！”为标题的主页内容中这样写到：在2000年曾经被认为终止继续开发的THE KING OF FIGHTERS终于决定发卖新作了。我们等待喜爱“THE KING OF FIGHTERS”，并对自己的能力抱有充分自信的开发者们提出挑战。……这无疑可以使我们这样判断：SNK的著名作品“THE KING OF FIGHTERS”的续作要进行开发了。开发者招聘的启示上也写着“有格斗游戏经验者优先，曾经开发过NEO·GEO的格斗游戏的开发者优先”。通常，开发商和软件公司方面即使要招聘开发人员，也很少对其职业种类（开发程序或者音响制作）结合工作经验共同加以限制。当然，有一些在采用的过程中是可以了解和沟通的，不过这次对“开发游戏种类”的限制确实是比较少见的例子。

这个开发公司的名字是“布莱茨软件有限公司”，公司地址在大阪的吹田市江坂地区。这个地区以前曾经是SNK公司工作过的地方，奇怪的统一……

我们比较关心的还有这个消息的可信度……对这件事情我们进行了调查，现在可以确定的是这个消息并非空穴来风，而开发招聘人员也确有其事。不过，即使已经决定了开发计划，对于系列的内容却一点也没有透露。也许是因为不确定的因素还有很多，因此回答说“还没有最后决定”。

同样的消息通过其他的渠道也可以了解到。12月份遗憾地休刊的NEO·GEO专门杂志“月刊NEO·GEO”的主页上，在新杂志“ARUZE WORLD”中有消息传出，内容是“KOF情报”的文章。这是SNK公认的NEO·GEO官方信息的新杂志，在这个假定的杂志名称上也使用了ARUZE的公司名称，象这样的官方网站是不应该有不负责任的报道的。“KOF还出不出”，这样的话题很让FANS困惑，谁都想弄个明白，这样的心情也很容易理解。如果将这个消息传出的原因想成是SNK开发小组和KOF系列想要“复活”的一种做法，大概没有人会觉得不合适吧？

不过，这个消息由于是通过网络传播的，而FANS中的很多人是不接触网络的，因此我们在这里把最新得到的相关的消息发表，同时也期待喜爱KOF的网友们也能随时注意KOF的动态。





世界上第一个投币型 VIDEO GAME“COMPUTER SPACE”在 1971 年由美国一家公司开始发卖。虽然出货达到 2000 台，但是这并不是商业运做取得的成绩。经过这个准备后，在第二年乒乓球游戏“PON”的开发才真正是游戏作为商品走向前台，取得了 1 万台的销售佳绩。

在日本最初推出的 VIDEO GAME 就是这个“PON”，借此机会，日本的游戏厂家也纷纷开始了自己的开发之路。不久“太空入侵者”推出，这是一款风靡世界的游戏……可以说这十年是 VIDEO GAME 飞速发展的十年。

入侵者游戏热潮袭来～追忆狂乱的一年间～

1978 年 6 月 16 日 TAITO 公司的产品发布会上“太空入侵者”游戏登场，受到行家的一致肯定。

在 78 年夏天，和以往不同类型，可以连续投币继续游戏的新机种“入侵者”引发热潮，在 10 份彩色机种登场后，顿时风靡整个日本市场。在方块还没有流行的时候，人们在休息时间总是去玩这个游戏，现在在大阪等地依然有“入侵者喝茶时间”这种说法呢。

从 78 年末开始，游戏厅每天的销售额都能够达到 2 万日圆左右(近 2000 人民币)。也许从现代的销售角度考虑这并不是一个令人惊奇的数字，但是从当时日本的物价考虑的话就……这种流行的热度还是很高的。TAITO 停止了其他的生产计划，专心进行“入侵者游戏”的生产，但是仍然供不应求，无奈之下请求别的公司代为生产。在当时销售 1500 台的游戏就应该是很受欢迎的类型了，但是“入侵者”的销售总数是 30 万台。

游戏热潮引发了一系列的社会问题，偷盗、未成年人恐吓、高得分奖品违法经营等陆续出现，在 79 年春天各个媒体开始关注报道相关话题，政府干预并采取措施后游戏热度开始降温。一些新加入的生产厂家也出现倒闭现象，这个“入侵者”的游戏热潮持续了大约两年，而两年后的业界陷入了不景气的状态。

现在回忆起来那段时间好象是泡沫一样的热潮……



打砖块游戏大流行

76 年雅达利公司推出了(13～14)“BREAK OUT”游戏，在我国被称做“打砖块”游戏，这是在专门的游戏厅以外的茶点店等地也设有的游戏筐体。据说出货总数达到了 10 万台。

业界存在的永远话题“追风”也出现在这个“BREAK OUT”上。很多类似的产品陆续出现，一定程度上影响了游戏本身的销售，但是在当时，游戏著作权没有保护的情况下，追风的出现应该说是必然的。

80 年吃豆游戏登场！！日本游戏进入世界市场

在“入侵者”热潮消退后的 80 年 8 月，也就是 VIDEO GAME 进入冬季的时候“PAC MAN”登场，俗称“吃豆”。在业界有这样的说法：VIDEO GAME = 入侵者，所以即使吃豆游戏取得销售佳绩时业界的评价也只是“一个搞笑的小游戏”而已。

这个游戏真正受到人们重视是在同年 11 月在美国举办的产品展示会上。游戏的内容和角色设定得到来场观众的认可，大家已经对入侵者开始厌烦了。在美国取得巨大成功以后，回到日本的吃豆游戏也受到本国人们的欢迎。



总结：71 年——80 年

处于黎明期的十年时间是新机种出现和被淘汰反复进行的十年，而这种进化和淘汰的周期非常之短。其中也有多次出现热销作品，但是即使是这样，在如此狭小的游戏空间内的未来发展方向性还没有最后确定下来……



热潮反复，游戏厅开始发展
太空入侵者·方块·吃豆

街机游戏三十年

给游戏角色赋予生命
NAMCO的发展黄金期

81～84 创世期～

新的“游戏”诞生
街机进入没有对手的时代

在80年“PAC MAN”取得大成功以后，NAMCO的名字不仅在业界，在游戏迷中也是耳熟能详的。第二年发售的“大蜜蜂”游戏以迅雷不及掩耳之势迅速占领游戏厅市场。接下来的82年“F1方程赛车”继续火暴，NAMCO在业界和游戏FANS中确立了不可动摇的地位。

在这以后NAMCO又推出了数款不同的人气游戏，不断给FANS带来惊喜。从业界全体来说，把这个时期称做是“NAMCO的发展黄金期”也不为过。

另外，游戏角色地位的确立也在这个时期。以前的游戏角色给人的感觉总是没有血肉，但是NAMCO游戏中的主角好象是被赋予了生命一样灵活的运动，并且其设计也独具一格，给其他的游戏公司发展提供了宝贵的借鉴。

人气游戏里存在违法改造和拷贝基板

大家还记得曾经在FC上玩到的与“吃豆”类型相同的游戏吗？其实它们都是从NAMCO的“PAC MAN”基板改装而来的。从改造游戏之多也可以看出这款游戏的受欢迎程度。

虽然经过改造后的基板在功能上能够与“PAC MAN”持平，但是其人气却不能够同日而语，一般能够持续一个月左右的就算是很不错的。下图列出的是改造后游戏的两个广告，在其中一个的上面还赫然写着“禁止模仿制造”……





麻将游戏

81年3月发卖以后造成游戏热潮的麻将机，热度甚至可以和“入侵者”相媲美。人气主要以关东地区为中心，出现了很多专门的游戏场所。

但是最受关注的并不是游戏的内容，而是社会工作人员以及办公室职员的游戏回归。这与主要由学生支撑的“入侵者”游戏的最大不同，说句开玩笑的话，后来好象还出现了游戏奖励的变化……

大型筐体游戏盛行

“摩纳哥GP”（SEGA）和“BALL POSITION”（NAMCO）的热度持续了数年时间，收入也非常可观。联想到入侵者游戏的热潮也只持续了一年左右的时间，这个记录可以说非常惊人。从这时开始游戏界进入了NAMCO和SEGA竞争的时期。



其他像当时还没有名气的大阪4社和雅达利公司合作开发的“TX－1”也不能忘记。这是业界第一个采用三画面控制器的游戏。

其后陆续出现了很多的大型筐体游戏，而热潮在80年代上半期持续不退，业界进入大型游戏时期。

过早出现的次世代机！？

在这个时期被称做“新世代到来”的是VD・LD机器。在美国的销售成绩是2000台，制作公司预言：“游戏已经从PCB时代进入到LD时代”。



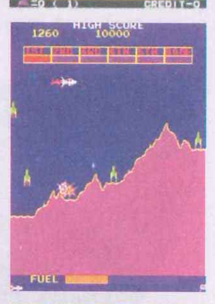
在日本83年出现了“幻魔大战”游戏，这是由VIDEO DISK和电影软件组成的产品。作品出现后在日本引发大人气。



其他的游戏厂家针对这个新机种开始制作新的游戏种类，但是因为技术方面的关系都一一废止。

总结：81——84

为了制作像入侵者游戏这样的人气产品，各个公司都进行了各种尝试想要有所突破，同时各种式样的产品也陆续被投入市场。当然，受到欢迎的游戏并不仅仅是前面讲述的NAMCO产品，象“摩纳哥GP”这样的大型筐体游戏也非常受欢迎。



这个时代的特征是制作周期非常短，一种新的游戏出现并受到欢迎需要的周期大概是1到3个月，但是还没有等产品成绩出来公司就开始着手研制新的游戏类型，而游戏的主角也面临同样的命运。这个时期的玩家是喜新厌旧的。

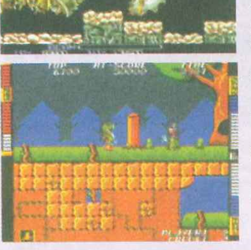


不过也不是说没有长时间占据FANS荷包的经典游戏作品。



~集聚扩大的游戏世界~
游戏发展的黄金期到来





80年代中期是游戏界丰收的时期。游戏硬件功能飞跃发展，伴随着的软件技术也日新月异，各种种类的游戏和筐体都发展的很快，游戏种类的繁多和游戏类型的多样性甚至达到了混乱的程度。这个时代可以说是游戏厅的第一个黄金期。

这个时期出现的游戏种类由于更加依赖制作技术，因此各个公司有可能创作出属于自己的独特游戏种类，所以也可以说是各个公司证明自己实力的绝好机会。果然，80年代中期出现了流传一时的名作群。

游戏方面的变化

在与游戏性相关联的部分中为了增加变化，游戏公司还设置了输入装置。在《怒》中厂家还设置了环型摇杆，这个时期制作公司采用了各种大胆的尝试。

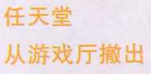
职员组成的游戏群体

打砖块游戏(86年)引起了公司职员对游戏的回归。在工作的间隙休息一下，打打游戏觉得非常有趣……也许这是那些年轻的公司职员，在10年前的那场游戏的热潮中磨练的游戏技巧和现在已经具有的经济实力相结合所产生的一种社会现象吧。

随着这个打砖块的热潮，很多厂家又开始争相生产砖块类的游戏，但是它们的贩卖效果都远远不及“打砖块”，而这段热潮也随着众多仿制产品的问世就这样结束了。

可动筐体和驾驶游戏的新时代

VIDEO GAME的游戏在这个时期又经过了改良，其中尤其是大型的筐体游戏更显活跃。说到这个时期的改良我们不得不提一个人，那就是现在因为开发《VR战士》系列被大家熟知的铃木裕。他将摩托游戏中引入了现实的摩托筐体，开发出“HONGON”。其他还有“太空哈利”、“OUT RUN”等。这些作品的成功构筑了一个大型筐体的时代，游戏厅中也越来越多地出现了这样的种类，尤其是“OUT RUN”经久不衰，称得上是名作中的名作。



任天堂从游戏厅撤出

85年任天堂将东京三家经营不善的游戏厅关闭，而任天堂VS筐体的游戏供给也宣告终止。至此任天堂从游戏厅经营和街机游戏业界撤出。

也是从这个时候起任天堂开始专注于当时非常有人气的家庭用游戏机的生产。

24小时营业的游戏厅被取消·新经营法实施

85年2月14日，在前一年由日本国会决议通过的《新风营法》正式实施。这样以来，在日本就没有了24小时营业的游戏厅，同时，当时也开始禁止15岁以下的人在下午5点以后进入游戏厅、18岁以下的人晚上10点以后进入游戏厅。

CD和影象领域的扩大

这个时期随着游戏人气的提高，游戏VIDEO和相关CD等也渐渐受到欢迎。在87年，由ALPHA RECORD发卖的《FATASY ZONE》、《HONGON》等的BGM收录在《SEGA·GAME MUSIC BOL. 2》中，销售量达到10万张以上，成为当年的最畅销作品。

另外，在玩具和影象领域中游戏的影响也不断扩大，在85年由KONAMI推出的《沙罗曼蛇》OVA化，同时也开始发卖玩具。

总结:85——87

这个时期发卖的游戏种类逐渐完善，射击、赛车、动作游戏等等都已经出现并发展成熟。这里将这个时期比较有名的作品介绍给大家供参考。

俘虏众FANS心的“沙罗曼蛇”在85年由KONAMI推出；“太空战斗机”(TAITO 86年)是使用三画面的射击游戏，巨大的战舰和爆炸场面给玩家极大的震撼；“兵蜂”(KONAMI 85年)可以使玩家找到两个人互相帮助克服困难的乐趣；“泡泡龙”(TAITO 86年)不断变化形态的主角令人耳目一新；“FINAL RUP”(NAMCO 87年)最大可以允许8人对战，是当时革命性的设想，能够在同时让多个人享受同一游戏的乐趣。



街机游戏三十年

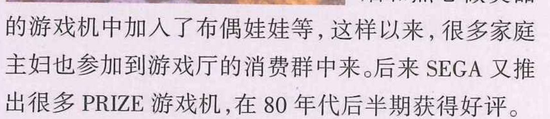
88～90 成熟期～

敞开的游戏世界
关闭了扩张的途径

在88年后半期，由巨型体感筐体游戏支持的游戏厅中有两大热潮游戏登场。那就是确立了下落解谜型游戏“俄罗斯方块”和新的奖励型机器“UFO CATCHER”(俗称:抓娃娃)。

俄罗斯方块本来是俄罗斯心理学家帕纪特诺夫用来做心理学研究研制的游戏，从计算机移植到游戏机上以后马上引起了人们的极大兴趣，成为全世界范围的游戏。后来在这个游戏的基础上衍生出了很多其他的游戏,形成了一种游戏固定类型。

另外，SEGA的“UFO CATCHER”将以前以透明玻璃和圆顶为主流的PRIZE游戏机变成了现在我们大家常常看到的筐体样子。



SEGA的“UFO CATCHER”的另一个特点就是将以前只用香烟和点心做奖品的游戏机中加入了布偶娃娃等，这样以来，很多家庭主妇也参加到游戏厅的消费群中来。后来SEGA又推出很多PRIZE游戏机，在80年代后半期获得好评。

但是如果说这两大热潮最大的作用或者说功绩的话，就是将一般人眼中印象不佳的游戏厅中引入以女性为首的一般阶层的消费人群。

与同一时期发展起来的体育游戏热潮一起，游戏业界的目光开始在新的领域谋求发展。

系统基板的发展

各个厂家发表的游戏基板在这个时期开始向高性能基板发展。使用ROM和SUB BOARD,并把新类型游戏移植的新型基板实现了生产成本大幅度下降，之后零件买入负担、厂家开发费用等都极大降低，即使是小的生产厂家也能够独自轻松开发自己的系统产品。

用户的要求促使游戏难度飚升

优质的射击游戏登场以后，用户从中得到了极大的乐趣,同时他们希望有更加精彩的续作出现。

在这个时期随着市场的扩大，厂家在利润的前提下积极开发新的优质续作，虽然产生了很多传诵一时的名作，但是也有很多不必要的提升难度的计划导致费用提高。

同时这种游戏难度提升导致一些新加入游戏世界的人对游戏操作失去乐趣，最终脱离这个群体。

大型体感模拟游戏登场

88年登场，可以左右高速回转和可以360度无限制旋转的“R－360”和“D3－BOS”，和以前所有的大型筐体游戏不同，这里使用了震动和多边形画面，给玩家带来前所未有的真实体感。



世界第一个游戏制作人员培养学校创立!

游戏公司创立的第一家专门培养游戏制作人员的学校“HUMAN · CREATIVE · SCHOOL”在90年初开始对外招生。



这个培养发现业界人才的学校很快引起了其他制作厂家的注意，在第二年业界全体几乎所有的大厂家例如任天堂和BANDAI都开设了专门培训学校。



麻将游戏频出问题

在89年举行的AOU总会中，由日本物产销售的“AV麻雀”游戏除了可以使用游戏内藏的VIDEO以外，还可以自由交换其他的影象VIDEO，这样购买的人就可以按照自己的意愿自由配置游戏的图象。





第二年针对过激化的麻将游戏图象，日本警视厅和青少年培养团体提出了肃清请求。对此日本游戏协会会长向各大厂家提出了要求自律的文书。

总结:88——90

88——90年不得不提的是“俄罗斯方块”这款游戏，现在其续篇和衍生游戏仍然十分受人们欢迎。除了俄罗斯方块以外，象“上海”的游戏类型现在也可以在游戏厅找到。作为续篇经营比较出色的应该说是“宇宙巡航机”和“大魔界村”。它们虽然操纵起来的难度比较高，但是以其秀丽的风格仍然获得了玩家们的肯定。

利用多边形的画面和震动手柄等体感模拟游戏“WINNING RUN”也值得一提。还有，成为现代动作游戏的发源“快打旋风”。这些优秀的作品给当时处于停滞期的业界带来了一股清新的风气，可以说为当时游戏的再发展起了铺垫的重要作用。



方块和UFO CATCHER领导业界的两大热潮

街机游戏三十年

格斗游戏创造新时代
吹遍世界的格斗游戏旋风

被称为第二黄金期的这个时期是从格斗游戏的抬头开始的。在这以前，以"FINAL FIGHT"为首的格斗游戏都是玩家对电脑的游戏类型。这样的设定使得开发方面无论提出多么好的设想最后还是会向一个固定的模式发展，无形中也限制了玩家对格斗游戏的热情。

91 年 CAPCOM 的"STREET FIGHTER Ⅱ"的登场使这种局面为之一新。"人对人"的格斗模式使玩家着迷，这样就再次掀起了格斗的热潮。各个厂家又相继开发同样的格斗游戏，也助长了玩家热情的提升速度。

同时，这个时期玩家也开始关注游戏的角色。游戏的主题电影或者动画不断出现在游戏产品中，各个制作厂家也决定以游戏的角色开发相关产品。街机游戏业界呈现出前所未有的繁荣景象。

这个时期硬件的技术也出现了飞跃性质的提高，比以前更加精美的游戏画面让游戏的乐趣有更大的提高。

一切都从一个游戏开始……

在早 80 年代的后半期，几乎没有特别受欢迎的游戏类型出现。游戏群体相继从街机游戏脱离。就在这个时候由 CAPCOM 开发的"STREET FIGHTER Ⅱ"登场了，对射击游戏和动作游戏已经腻味了的玩家们马上就被吸引过来了。

不过在游戏出现的时候玩家必须坐在同一个筐体附近才可以游戏，这样以来就只有一部分的先进玩家支持。后来游戏厅经过改进可以让玩家随时挑战，同时两个游戏的玩家还分开坐在对面进行游戏。体会到格斗游戏乐趣的玩家由以前的"通关"乐趣变成了现在"竞技"的乐趣。后来 S. N. K 的"饿狼传说 SPECIAL"引出了超必杀技的概念，这样玩家必须通过不断的练习才可以提高自己的战斗等级，于是"锻炼"的乐趣也被移植到游戏当中去了。另外，使玩家趋之若骛的令一个原因是 CAPCOM 的"STREET FIGHTER ⅡX"和 SEGA 的"VR 战士 2"登场。

"STREET FIGHTER ⅡX"将"STREET FIGHTER Ⅱ"中的一些格斗技术更加完善发展了，绝妙的功守平衡感得到了大多数 FANS 的支持。而"VR 战士 2"采用了当时最先进的 3D 技术，使画面的效果更具有动感。连续技的组合产生的多变战术彻底俘虏了绝大多数玩家的心。

同时著名主角的形象与游戏高手也从那个时候开始流行起来，很多游戏高手在全国都非常的有名，媒体也对他们大肆报道，这样就出现了：很多的忠实玩家，他们专门赶到东京的著名游戏厅去向高手取经的现象。

格斗游戏热潮席卷日本的同时，在各地也出现了很多与格斗有关的大会和比赛活动。具有代表性的是 91 年由新声社举办的"全日本 STREET FIGHTER Ⅱ CHAMPIONSHIP"、95 年 SEGA 举办的"VITURAL FIGHTER · CHAMPIONSHIP"等。

我们需要从游戏中诞生的主角

格斗游戏的登场产生了新的热潮，这就是以格斗游戏为中心的主角热潮。

以前也有过玩家对某个特定主角产生喜爱的情况发生。但是直到"STREET FIGHTER Ⅱ"的春丽、"侍 SPIRIT"的娜可露露等主角的出现才使游戏主角的热潮出现了正式的加热。海报和人形等产品热卖脱销，各种形式的 COSPLAY 也如火如荼地展开来。

这种热潮一点一点从游戏当中分离出来，三鹰市的海报就采用了娜可露露的图象。另外，除了动画化的进展，在广播台中也有相关的节目播放。这种热潮一直没有衰退的迹象，直到现在也有很多 FANS 支持着自己喜欢的主角。

但是目前还有这样的游戏吗？！

总结：91——95

当时给人感觉：现在是格斗游戏的时代，流传到 21 世纪的游戏也以格斗游戏居多。

前面我们提到的是可以传诵到后世的优秀作品，另外 S. N. K 的"KING OF FIGHTER"、"SAMURAI SPIRIT"；NAMCO 的"铁拳"等也对现在的格斗游戏进化产生了深远的影响。

虽然厂家主要致力于格斗游戏的开发，但是其他种类的游戏类型也在不断发展着，谋求其复兴的时机。



96～2000 混沌期～

格斗王朝的终结
新时代的旗手会是什么呢

街机游戏三十年

格斗游戏王朝的终了
摸索街机游戏新可能性

从1992年开始了格斗游戏的热潮，从96年到97年的这个时期渐渐开始看到了这种热潮进入调整期。与此同时“PRINT CLUB”的热潮又出现了。这种热潮使从前从来不进游戏厅的人群开始介入游戏的群体。“PRINT CLUB”使女性和情侣开始更多地拜访游戏厅，甚至还出现了排列长队等待的情景。

这种“PRINT CLUB”的兴起也是在游戏业界进入相对比较平静的时期出现的，其远祖可以说是音乐游戏“BEATMANIA”。将难度很大的乐曲，漂亮的演出是很多玩家的梦想，这样在格斗游戏充斥的市场中，VIDEO GAME又冲出了自己的一片天空。

格斗游戏将要结束了吗？

VIDEO GAME界的一大热潮——格斗游戏开始以后，在90年代的后半期人气出现了分化。各个游戏所需要的情报信息必须通过固定的渠道获得，“不知道就不能游戏”的状况增加了。游戏续篇也出现了过剩的倾向，对于前作水平不高的玩家，厂商并没有过多考虑，游戏的难度再次增加。



虽然我们并不希望这样的情况发生，但是让从来没有玩过格斗游戏的玩家去操纵这么难使用的角色进行战斗也确实有些无理吧，因此很多玩家从格斗游戏为主的游戏厅脱离也并不是没有道理。

与格斗游戏人气分流相比较，“PRINT CLUB”和“BEATMANIA”这样的欢快类型的作品逐渐受到玩家的欢迎。现在的游戏厅消费人群与过去相比有了很大变化，过去喜欢游戏厅气氛的人开始远离那里。

格斗游戏的衰退从发售的游戏种类数量上也可以看出。与一年发售20种左右格斗游戏的96到98年相比，99年有10种、2000年只有6种格斗游戏发售。另外，支撑格斗游戏半边天的S. N. K今后也没有在街机市场继续发展的打算，所以可以想象到今后的格斗游戏数量还会减少。

那么，格斗游戏的热潮是不是就这样渐渐衰退了呢？

更加逼真的模拟游戏

在音乐游戏热潮出现稍微早一些时候还有将其他类型游戏者吸引到游戏厅的作品存在。这就是驾驶火车的游戏“电车GO！”。这是能够深切了解职业者工作状况的游戏类型，这以后又出现了飞行员、消防员和出租车司机等游戏。

音乐游戏出现

格斗游戏衰落，在97年末“BEATMANIA”登场。这和第二年的“DANCE · DANCE · REVOLUTION”一起构筑起本世纪末最后一次的音乐游戏热潮。



在格斗游戏渐渐遭受冷落的今天，音乐游戏成为支撑游戏厅收入的一大来源。不仅是游戏的性能，就连游戏的筐体和乐曲的设计也非常出色，尤其受到年轻一代的欢迎。

PRINT CLUB热潮

以女子高中学生为主要对象的自动贩卖机“PRINT CLUB”几乎是一夜之间成为年轻人的宠儿。

和以前比技术的游戏机不同，这里是只要照相就可以得到相纸的简单游戏。这种游戏机和贩卖香烟和可乐的自动贩卖机又不一样，它能够给人们带来快乐的气息。不仅是一般的游戏厅，在一些商店的门口也开始出现这种新式的游戏机，此外还有专门的“PRINT CLUB”登场，甚至在车站内人们也可以看到它的身影。

很多类似的商品也陆续出现，将自己的样子刻在邮票上的“STAMP俱乐部”、能够照全身相片的“STREET SNAP”和可以做名片的“PRINT NAME”等，扩展开来的多种多样的新娱乐通过AM贩卖机出现在人们的生活当中。

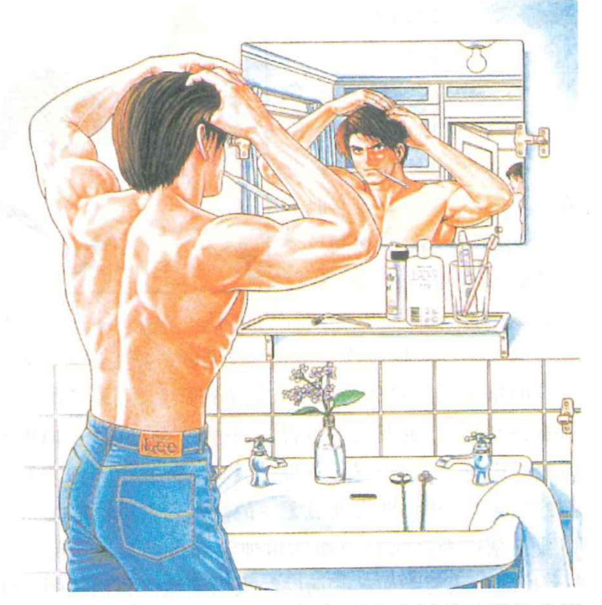
精彩分呈的游戏种类

在VIDEO GAME的历史上出现了多种多样的游戏种类，也诞生了各具特色的游戏角色，这些最受欢迎的游戏和最受欢迎的角色是怎么收录也无法完全统计的，它们一起创造出了这个精彩纷呈的游戏世界。

KONAMI的恋爱养成游戏“心跳回忆”使女主人公藤崎诗织成为游戏者的偶像；而喜欢SNK的“格斗之王”中草雉京的玩家一起创办了“BAND OF FIGHTER”的网站；另外SEGA的格斗游戏被拍成了电影。

可能最重量级的新闻就是CAPCOM的“STREET FIGHTER Ⅱ”中的春丽肖像被做进了邮票中，成为世界上第一个在邮票上出现的游戏主角。







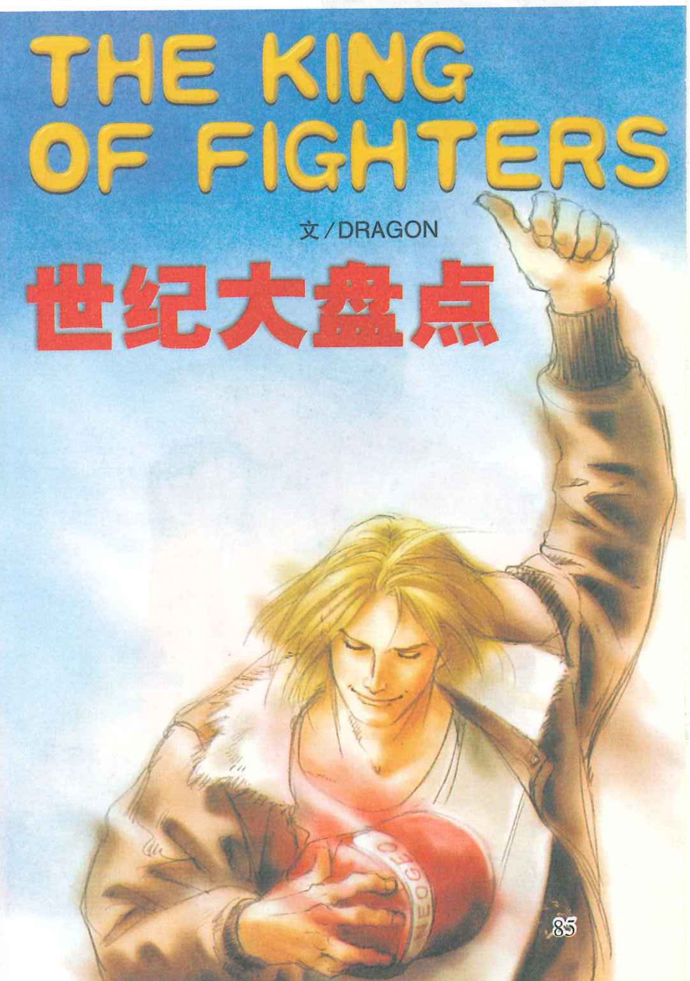
记者：你们是怎么决定让草雉 京作为系列的主人公的？

开发人员：其实 KOF 最早的主人公并不是草雉 京，作为 KOF'94，原来制作的目的是为了让我们自己最成功的两大格斗游戏“饿狼传说”和“龙虎之拳”的 FANS 都集中到一齐，所以当时我们的广告语是：“饿狼与龙虎的对决”。作为草雉京，当时只是作为游戏的一个原创队的主角而已，完全没有想到会成为今天这个样子。现在来看，毕竟是因为饿狼与龙虎的角色当时已经定型了，而草雉 京则具有无限的潜力，再加上 KOF 的故事设定，使得属于本作的角色们渐渐地生长起来，成为拥有众多 FANS 的“超级明星”！

编者：大家看见了吧！原来是这样的，我们可怜的草雉 京原来没有得到“父母”的“厚爱”，完全靠自己的魅力和实力赢得了这款明星齐聚的 GAME 的主角地位，大家鼓掌！！原来我个人一直以为是从 KOF'95 八神庵的登场，才使得草雉京而人气上升。看来这是完全错误的，八神兄原来是草雉 京的配角！

最早是谁先惹得谁！

记得小时候和伙伴们打架，最后理论的时候总要争论是



THE KING OF FIGHTERS

世纪大盘点

文/DRAGON

“格斗之王”系列，绝对不需任何过多介绍的对战格斗游戏，身边有许多的朋友就是因为这个系列才开始步入“GAME”这一片天地的。现在，她陪伴着我们走过了二十世纪，二十一世纪还能不能有 KOF，目前还是个谜团，在这里我们对这一系列来个“大盘点”，让 KOF 的 FANS 们看看他们前所未见的……

KOF94

“格斗之王”系列的开山之作，游戏中渗合了 SNK 众多成功格斗作品的系统与人物。其实这种组合是为了对抗当时雄霸对战格斗市场的 CAPCOM 的“街头霸王”。



本作主人公到底是谁？

看标题，许多人会很惊讶地说：“不会吧！你连这都不知道？从 94 到 98 一直是草雉京呀！”

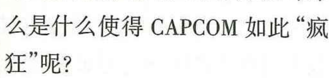
那么真是这样吗？错！！让我们从编辑部浩如烟海的书山中寻找一下当年的杂志，在当年的一篇对 SNK 制作人员的访问中我们发现下面这些对话——





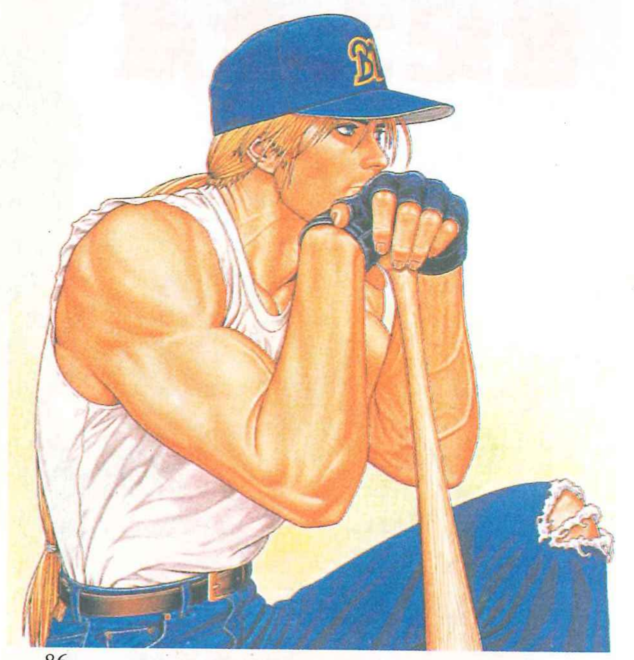
谁先“招”得谁，好像是谁先挑发的事端，谁就不占理一样，可能现在我们的心态还是如此的单纯吧！现在，让我们以这种心态来看看两大2D格斗厂商明争暗斗的发端！

CAPCOM VS SNK，两大厂商一直在相互的羞辱，尤其是以1995年CAPCOM推出“丹”这个角色最为“过份”，简直是公然的“挑发”！可大家注意到没有，以CAPCOM公司当时在格斗业界的地位，完全没有理由把双方的“对辱升级”，那么是什么使得CAPCOM如此“疯狂”呢？





答案就在KOF'94中，大家看看这几张图！大家仔细看看这几张图！！大家认真仔细地看看这几张图！！！卢卡尔，作为收藏武术家的“大师”，每击败一个对手都把他们制作成雕像，而当KOF'94中的格斗家登上卢卡尔的“收藏博物馆”时，映入眼帘的竟然是以下的“列位”——古烈、桑吉尔夫、隆、豪鬼、飞龙等等。大家明白了吧，大家清楚了吧，正是因为SNK在1994年的这次挑衅，才倒致CAPCOM于1995年“街头霸王ZERO”制作隐藏人“丹”的那次反击！



草雉 京试作型!!



第一次制作一款游戏时，新人物总会有数种形象作为选择，而KOF也不例外，作为元创队的人物，本来没有“草雉 京”这个名字，那个日本队的第一人原定为一个叫“雾岛翔”青年男子，从设定原画上看，属于那么绝对而力量型。这位男子一直到游戏开发的后半都占据着这个位置，到最后才改变过来，成为了今天的草雉 京。具体的原因我们不得而知，从以前的众多资料看，SNK自己的开发人员曾经说过以下这些话：“KOF'94，饿狼对虎龙是卖点所在，特瑞与坂崎良都属于那种力量与速度的完美结合体，两人通过无尽的修炼而自然流露出来的对格斗自信以及在情感方面的粗神经都是那么惊人的一致……”我个人认为上面这些话已经很明确地向我们说明为什么会在KOF'94开发的最后阶段将日本队第一人换成草雉 京，再看看设定原画中的“雾岛翔”，绝对是特瑞与坂崎良的翻版，那一段开发人员的话也可以拿来套在雾岛翔身上。毕竟SNK格斗游戏中已经不缺少硬汉了，所以，天生拥有特殊血统并具备格斗和遗传要素的高中生——草雉 京，带着青春、朝气、宿命而站在大家面前，那特有的火焰攻击和胜利后高贵且面带不屑的POSS，一下抓住了众多FANS的心。

KOF'95

里程碑式的作品，正是本作的成功使KOF系列成为每年一度必登场的梦幻格斗GAME。当然人物中加入了八神庵，也一下子抓住了无数非游戏者的目光。

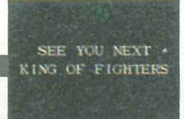


系列化的决定

想当初KOF'95登场前SNK的制作人员都对系列化一字不提，对外他们只是称因为KOF'94制作成功并受到广泛的欢迎，所以才决定推出续作。自KOF'95正式上市后，诸多媒体都公开宣布：预计SNK将会把KOF系列化，每年推出一部新作。那就此请问诸位，有谁在KOF'95中发现了关于系列化的什么征兆吗？别说是故事情节没有结





束，许多的格斗 GAME 都有如此的；别说是草雉和八神没有结果，宿命的对决会贯穿系列的始终。说实话，我也不清楚到底朋友们注意到没有，其实 KOF’95 如果没有接关一次完成，而且队伍中有草雉 京的话，在结尾处会出现以下动画，上面的字是这么写的：“1996 年……新的命运……以及……新的战斗……新的 KING OF FIGHTERS! SEE YOU NEXT KING OF FIGHTERS”

雅典雅全歌曲再现

超能力队的麻宫 雅典雅，偶像派专业歌手，拥有众多的 FANS，就连 2000 中登场的崔宏也是雅典娜的绝对歌迷呢！那么我们应该回想到 KOF’95，那里在超能力队的场地背景音乐就是雅典娜的歌声。不过那里的歌曲因为容量的限制而只有几句而已，许多的朋友当时都抱怨说：“那里才能听到完全的歌曲呢？”这个问题一直困扰着雅典娜的忠实拥护者，以前我也认为只有购买原声的 CD 才能听到美丽的歌曲……现在有解决的办法了！也就是在这次对 KOF 进行全面的“盘点”时发现，在 KOF’95 中，只要你使用超能力队在最难的难度下没有一次接关而完成游戏的话，请等待字幕的终结，那里有我们没有见过的场面——雅典娜演唱会！椎拳崇负责吉他，镇元斋用酒壶敲击酒缸充当架子鼓，而雅典娜在伴奏中演唱完全版的“MY LOVE 拿出勇气”！呵呵……不错的发现吧，当然，PS 版是没有的、街机版是没有的，其他的版本都有这一设定！



八神 庵的出现原因

这个问题我们以前在’97 典藏本上讨论过，那是从 SNK 公司创作人员的访谈中整理出来的，现在我们来看看上回我们没有涉及到的要素。草稚 京需要有一个对手，这是我们上回在’97 典藏本上说过的。那么游戏的开发人员是怎么觉得要为草稚 京设计这样一个对手呢？原因在 SNK 的另外一个热门 GAME 上——侍魂！

1994 年 10 月，真・侍魂登场，这款游戏使 SNK 受到有史以来最好的评价，所以他们内部的开发人员就仔细的研究了一下真・侍魂，他们认为除了系统出乎意料的平衡和优秀外，人物的设定也是成功的主要原因，而 KOF 的人物设定就没有那么周全……说到这里大家应该明白了，开发人员发现他们缺少的是属于自己的原创的 KOF 的“牙神 幻十郎”！这就是八神 庵登场的主要原因之一。而且请朋友们仔细想想，如果没有侍魂的提示，以 KOF 开发人员自己的思路来设计的话，那么现在八神 庵的位置很可能被一个类似于草稚 京的最亲密的人所占据，就象他们设计的坂崎 良与罗伯特、特瑞与安迪、拉尔夫与克拉克一样，很难想象那样的 KOF 能吸引我们到 2000 年吗？

另外一个原因是我们上回没有涉及到的，因为这段 SNK 开发课代表的专访，是我这次才在书山中的角落了发现的！原文如下——

开发课代表：……当我们决定设定草稚 京对手时我们不光考虑到那些成功作品的人物设定（这是我说的侍魂的启示），也对社会作了系统的调查，毕竟我们希望可以吸引到那些平时不注意游戏的年轻人或者是女孩子。当时我们得到的结果是惊人的——他（她）们认为最符合他（她）们眼光的是那种叛逆、俊美并带有悲剧色彩的角色，于是我们自己又综合了开发部的内部意见而设定了现在的八神 庵。



大家的感觉怎么样，反正我是服了，



1995 年的日本年轻人还喜欢欧美六、七十年代流行的颓废与叛逆……

KOF'96

大蛇篇的继续，故事发展到了临近结尾的高潮，充满魅力的角色纷纷登场。这里我没有发现什么以前没有公布过的东西……

KOF'97

大蛇篇故事的终结，许多朋友猜想 KOF 到此完结。但随后 KOF 开发人员专访的公布结束了这些传说（这一专访刊登在'97 典藏本上）。

讨好媒体和消费者的行动

KOF 系列，在日本远没有国内受欢迎，FANS 总是只有那么一部分，就算有八神 庵的加入也没有让 FANS 群体产生质的变化。为了让游戏者都参与到游戏中去，SNK 想尽办法，比如在日本的知名电玩杂志上搞什么“人气投票”和“应该出现在 KOF 中的角色选择”等等活动，最后在游戏中加入这些评选出来的特别队。不知道大家在玩 KOF'97 时是否注意到了，他们分别是：ファミ通队（日本国内销量最好的电子游戏类刊物）——山崎 龙二、陈国汉、蔡宝健；Gamest 队（原来销量最好的街机专业刊物，现在已经倒闭）——玛丽、特瑞、东丈；NEO－GEO 队（SNK 游戏的专属刊物，现在已经倒闭）——草稚、比利、不知火 舞。









其实作为格斗爱好者都清楚，KOF 真正需要改良的是游戏的平衡性，每一作都会出现的无限连击以及如多如牛毛的 BUG 让许多人望而却步，毕竟喜欢这些的人是少之又少。

KOF'98

作为大蛇篇的总集而出现，是 KOF 系列中系统最为成功的一作。目前没有发现什么我们以前漏掉没有介绍的。

KOF'99

新故事、新主人公、新系统、新 BUG……一切都是全新的，但是注目者并没有任何的增加。

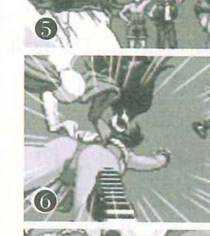
特殊结尾介绍 —— 饿狼队·以不知火 舞打倒总 BOSS


①


②


③


④


⑤


⑥

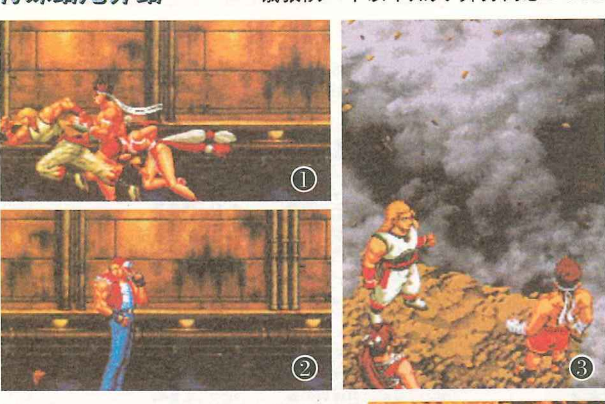

⑦


⑧


⑨


⑩

特殊结尾介绍——饿狼队·不以不知火 舞打倒总 BOSS







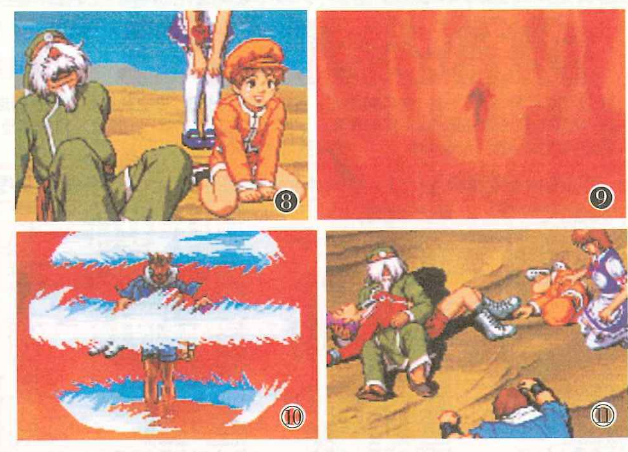



特殊结尾介绍——超能力队·以椎拳崇打倒总 BOSS









特殊结尾介绍——超能力队·不以椎拳崇打倒总 BOSS














成都火星电玩

日本游戏机及配件卡通 VCD、CD 大集合　寻求各地经销商　批发热线:(028)3360988

详细目录请见网址:WWW.marsgame.com　电子邮件:marsgame@263.net

本部电脑管理,万无一失,全年邮购无一投诉,质优、快速、专业的服务定能让你满意。邮购价:VCD4 元/张,音乐 CD8 元/张。邮费 15 元(无论多少)　邮购地址:成都市建设路邮局 5A－199 信箱　肖忠发(收)　邮编:610051　门市部地址:成都市磨子桥成都新世纪电脑城四楼 D136　门市部电话:028－5230945　邮购查询热线:028－3360988　批发热线:013908178022(仅限批发)

日本名卡通动画精选(一)　特价:4 元/片,邮费 15 元(无论多少)继续提供 VCD 补单服务,补齐您 VCD 残缺部分,价格,邮费不变　(仅限邮购)

片名	数量
男儿当入樽珍藏版	2CD
非常偶像 KEY	10CD
JOJO 冒险	3CD
新 JOJO 冒险	3CD
W－无尽华尔兹	2CD
高达 G	17CD
W 高达 TV 版	17CD
高达 08MS 小队	6CD
高达 0080	3CD
高达 0083	6CD
高达 Z	17CD
高达 ZZ	16CD
高达 X	17CD
高达 F91	2CD
高达逆袭夏亚	2CD
高达 0079OVA	9CD
高达 079TV	16CD
MS08 小队(电)	1CD
A 高达	7CD
SD 高达 G 世	1CD
V 高达 TV 版	17CD
MS08 小队米兰传说	1CD
蓝色高达	1CD
蓝色高达 TV 版	10CD
高达 0083(剧)	2CD
机动梦日记	1CD
高达 MTV	1CD
不可思议游戏 TV	19CD
不可思议游戏(剧)	2CD
俄银传说(剧)	4CD
橙露(剧)	2CD
橙露(TV)	24CD
大运动会	6CD
暗黑破坏神	3CD
天空之城	2CD
怪医秦博士千喜版	2CD
怪医秦博士	1CD
DNA2	5CD
甲龙传说	1CD
城猎－天才教授	2CD
城猎－爱与连发枪	2CD
城猎－百万美金	1CD
城猎－海滩之战	1CD
城猎－便衣女警	2CD
99 城市猎人	2CD
樱花大战	2CD
樱花大战 TV 版	25CD
碧奇云－兰色种子	13CD
万能文化猫娘	6CD
幽游白书(剧)	2CD
幽游白书(TV)	38CD
幽游白书(电)	1CD
电影少女	3CD
X 战记	2CD
卒业	4CD
卒业圣罗 V	1CD
风魔小次郎	6CD
真孔雀王	2CD
孔雀王 2	3CD
圣子到 BOY	12CD
天地无用(TV)	8CD
天地无用(剧)	2CD
天地无用完结篇	2CD
超－可有记得爱	2CD
超时空要塞加强版	4CD
超时空要塞 2	3CD
超时空要塞(TV)	12CD
超时空尼古斯军团	1CD
超空吸血鬼子兵	1CD
超时空要塞歌集	1CD
超时空要塞 D7OVA	4CD
超时空要塞 D7	1CD
超时空 7TV	13CD
龙珠 Z 之冥界超激战	1CD
龙珠 Z 银河最强战士	1CD
龙猫	2CD
斗神传	2CD
百变狸猫	2CD
圣传	2CD
幸运 Q 版我的爱神	6CD
风之谷	2CD
3＊3 只眼(一)	4CD
3＊3 只眼(二)	3CD
霸王大系之龙骑士	6CD
魔法提琴手	1CD
魔女宅急变	2CD
魔剑美神	2CD
秀逗魔道士第一部	9CD
秀逗魔道士第二部	13CD
秀逗魔道士第三部	9CD
秀逗魔道士第二卷	2CD
阿尔斯兰战记	4CD
相聚一刻 TV	32CD
相聚一刻岛外篇	1CD
新世纪福音战士 TV	13CD
新世纪剧场版	4CD
超魔神英雄传	25CD
浪客剑心特别版	1CD
浪客剑心 TV 版	40CD
浪客剑心剧场版	2CD
浪客剑心追忆篇	4CD
浪客剑心未放映之秘藏	1CD
罗德岛战记	6CD
新罗德岛战记	9CD
宫崎峻 MTV	1CD
攻克机动队剧	2CD
攻克机动队 M66	1CD
绀碧之舰队	2CD
少女革命 TV	13CD
少女革命剧	2CD
天空战记	3CD
北斗之拳	2CD
强殖装甲	6CD
口袋宠物小精灵	11CD
宠物小精逆袭灵	2CD
宠物小精灵爆诞	2CD
皮卡丘的寒假	1CD
铁拳 1＊2	2CD
铁拳 MTV	1CD
工立宇宙军	2CD
银河英雄剧场版	2CD
银河英雄 TV	55CD
银英外传白银之谷	2CD
银英外传黄金之翼	1CD
银英英雄传说	2CD
银英外传螺迷宫	7CD
银英传千亿之星	6CD
银英外传反叛者	2CD
银英战国群雄 TV	18CD
魔法骑士特别版	2CD
魔法骑士 TV	7CD
97 拳王攻略	2CD
98 拳王攻略	1CD
99 拳王攻略	1CD
2000 拳王	1CD
吸血姬美夕剧	2CD
新吸血美夕 TV	12CD
铳梦	1CD
侍魂破天降魔之章	1CD
侍魂斩魔传	2CD
猫眼	4CD
宇宙骑士 TV	16CD
宇宙骑士 2	3CD
真女神转生	2CD
幽灵公主	2CD
去吧,稳中乒团	9CD
圣斗士真红少年	1CD
圣斗士最终战士	1CD
圣斗士黄金苹果	1CD
圣斗士海皇篇	5CD
圣斗士 TV	25CD
圣斗士－BTX	9CD
圣斗士北欧篇	9CD
圣斗士神与神激战	1CD
金田一少年杀戮钳碧岛	2CD
杀人嫌疑犯	1CD
金田一人偶世界	5CD
金田一七赖美雪之杀人事件	[illegible]CD
金田一神秘马戏团	1CD
金田一飞弹机关屋杀人事件	3CD
岁月童画	2CD
卡通 MTV 精选 1	1CD
卡通 MTV 精选 2	1CD
卡通 MTV 精选 3	1CD
卡通 MTV 精选 4	1CD
生化危机 2 攻略	1CD
魔鬼天使战警	3CD
魔法少年	1CD
黄昏酒店	2CD
魔法少女诞生	2CD
学园争探团	16CD
稻中卓球部	7CD
无限地带	5CD
愿望之翼	3CD
听到涛声	1CD
太空战士 8 代 CG	1CD
太空战士 9 代 G	1CD
太空战士八 MTV	1CD
青之六号	4CD
五星物语	1CD
樱花之花组	2CD
鬼神童子	1CD
精灵使/杀人课	1/2CD
世界末日	2CD
俄沙罗鬼	13CD
巴别二世	4CD
地狱侦探团(白色猎人)	9CD
AD 警察	3CD
记忆(大友克洋)	2CD
独裁者	2CD
十兵卫	5CD
头文字 D	14CD
倒凶十将传	3CD
火宵之月	2CD
电脑战记	3CD
封神演义	9CD
人鱼之伤	1CD
炎之记忆	2CD
午夜之眼	2CD
恶男杰特	9CD
星方天使	6CD
能量宝石	1CD
神秘世界	4CD
钢铁新世纪	4CD
女恶魔人	8CD
新吹波糖危机	7CD
飞龙战士	1CD
守护月天	11CD
艾狄龙	7CD
史巴斯 1－2－3	2CD
高智能赛车	2CD
BATTLE MAMN	1CD
最游记	13CD
灵魂力量	9CD
超神姬	1CD
迷宫物语	1CD
课长王子	1CD
魔影紫光	1CD
妖精战士完	9CD
地裂	1CD
库洛魔发使	12CD
库洛魔法使(剧)	2CD
生化危机 3 恐龙危机 CG	1CD
宝魔猎人	3CD
秘警探险	4CD
花样男子	1CD
流星花园	18CD
老人与 Z	2CD
我是大哥大	6CD
网络战士	3CD
神秘机械女神	3CD
足球小将	5CD
沙罗曼蛇	2CD
装甲骑兵	3CD
刻之大地	3CD
恋爱世纪(剧)	2CD
闪电霹雳车	4CD
通灵公主	6CD
恐怖宠物店	4CD
勇者王	17CD
勇者王剧	2CD
武神传说	3CD
众神的黄昏	1CD
电脑刑事档案	3CD
神剑传	2CD
网中之鱼	1CD
龙骑士	4CD
亚里安	2CD
时空传抄	6CD
变色龙	3CD
乱马 1/2	2CD
乱马 1/2TV 版－热斗篇	(6CD)
二、三	7/7CD
新乱马 OVA	3CD
快乐方程式	1CD
天空艾斯加科尼	13CD
塞冷前线	1CD
车神传说	2CD
快刀乱麻	1CD
亚里沙	2CD
幽幻怪社	2CD
战国魔神	13CD
圣露米学院	2CD
天使禁猎区	3CD
消防的故事	1CD
钓鱼武状元	9CD
爆笑吸血鬼	3CD
奥美帝/刀魂	2/2CD
天域奇兵/A 计划	2/1CD
魔神 B－G－O	6CD
星际争霸战	6CD
松本零士	6CD
女神候补生	6CD
钢铁天使	9CD
安琪莉可	1CD
伊甸少年	5CD
杰克侦探	1CD
魔法使/默士录	3/1CD
钢铁神兵	7CD
飞天红猪侠	2CD
神风怪盗	4CD
鲁邦暗杀指念	2CD
黄金宝贝	3CD
黄龙之耳	1CD
兽战士	9CD
特搜机动队	3CD
冒险少女拉汀亚	2CD
GS 美神剧	1CD
GS 美神 TV 版	15CD
真三一万能侠	7CD
魔术师奥梵	9CD
魔术师第二部	12CD
力古师托宇宙战记	6CD
VISTOR(访问者)	3CD
EAT MAN(食人、铁男)	6CD
海贼王	9CD
魔装机神	11CD
宇宙海贼－莱茵皇金	3CD
光明战士－阿基拉	2CD
重战机	2CD
重战机 TV 版	18CD
街霸 2、5	2/5CD
街霸(TV)	14CD
街霸 OVA	4CD
棒球英豪－大学物语	2CD
最后冠军	3CD
棒球英豪 TV	34CD
福星小子圣水奇缘	2CD
福星小子爱星之恋	2CD
福星小子情侣乐天	2CD
福星小子求你说声我爱你	2CD
福星小子鬼姬传说	2CD
绝爱 OVA 版	3CD
绝爱	1CD
东京巴比伦	1CD
走向心灵	7CD
快乐蒸气探团	1CD
银河少女警察	1CD
铃声 LAIN	5CD
新世纪龙之牙登场	1CD
地狱先生 神眉	1CD
地狱先生恐怖新学期	1CD
地狱先生(TV)	16CD
白色十字架(剧)	2CD
柯南－两大杀人事件	2CD
柯南－引爆摩天楼	2CD
柯南－黑暗组织女子	2CD
柯南－14 番目	2CD
柯南(TV)	14CD
柯南－世纪末魔术师	2CD
青山岗昌短篇缉	1CD
柯南－意味深长的音乐盒	2CD
柯南 8 代	11CD
柯南毛利小五郎	2CD
柯南第十位乘客	2CD
柯南超级杀人计划	2CD
柯南－阿兰的初步推理	CD
柯南－黑天使的翅膀	2CD
柯南－本万刑事之恋爱物语	2CD
柯南－瞳孔中的暗杀者	2CD
柯南－卡拉 OK 厅杀人事件	[illegible]CD
柯南－流浪画家杀人事件	1CD
柯南－江户川柯南诱拐事件	[illegible]CD
柯南－奇怪的寻人事件	1CD
柯南－太顺利的推理	1CD
柯南－爱犬约翰杀人事件	1CD
真假人质绑架案	1CD
乱马 1/2(TV 版)	6CD
高达 W 战争回忆录	4CD
最游戏记 TV 版	11CD
不可思议游戏延续篇	6CD
库洛魔法使第二部	5CD
星界之纹章	7CD
星界之战旗	5CD
琥珀之追击(剧)	1CD
风之名仗	2CD
勇者斗恶龙	10CD
破邪大星	3CD
南海奇皇	5CD
麻木之部屋	2CD
机动战舰	9CD
机动战舰(剧)	2CD
火魅子传	6CD
GTO 动画版(日语发音)	20CD
剑风传奇(烙印战士)	13CD
水晶国传说	2CD
水晶国传说 OVA	3CD
学校幽灵	6CD
烈火之炎	14CD
青涩宝贝	12CD
枪神/影技	13/3CD
伤追人/八云立	5/2CD
梦幻骑士龙之宝玉	5CD
魔法阵都市(TV)	11CD
光之帆	2CD
课本没教的事	2CD
恶魔战士	4CD
飞越颠峰	3CD
眼镜蛇(哥布拉)	2CD
七都市物语	1CD
逮捕令 TV	4CD
逮捕令剧	2CD
阳光普照	1CD
兽兵卫	2CD
六神魔合体	2CD
传说巨神	4CD
银河星传说	2CD
雷朋三世爱情篇	2CD
雷朋三世辞书库	2CD
雷朋三世危机一发	2CD
翼天使之声	6CD
超兽传说	2CD
高立的世界	13CD
高立的世界 2	12CD
黄金战士	6CD
D4 公主	4CD
秘境控险	2CD
机械女神	9CD
无休战将	6CD
高校职光战士	1CD
雷电 X	1CD
圣兽机	1CD
北长	1CD
苍之流星	3CD
创世纪战士	3CD
幻魔大战	2CD
杀人机器	1CD
时空之旅	2CD
救命樽	1CD
极黑之翼	1CD
反黑风暴	2CD
伴龙少女	2CD
美幸不可思议之国	1CD
乐胜	1CD
金星战记	2CD
咒语鬼精灵	1CD
柔之道番外篇	1CD
柔之道奥篇	2CD
雌威队	2CD
八云立外传	2CD
虚界之魔兽	5CD
午限风情	9CD
EX DW 杀手	1CD
漫游记	5CD
亚历山大战记	7CD
银装骑攻队	5CD
天使宝贝蛋	9CD
超入学园	2CD
冷面魅影	5CD
依煞	2CD
人形草纸	4CD
东邪西毒	4CD
天国女神	1CD
小女孩的玩具	16CD
铠传	1CD
新世纪 GPX TV	13CD
新世纪 GPX(剧)	4CD
新世纪 GPX 完结篇	4CD
守护月天 OVA	3CD
太空漫游者	1CD
乱战突破	2CD
快感指令	15CD
街霸 5TV	7CD
生化危机	2CD
新樱花大战	4CD
游戏王	5CD
毁灭	2CD
乐感	1CD
变形金刚(电影版)	2CD
超时空要塞(第二部)	10CD
间之楔	2CD
漫画英雄	2CD
纯情俏房客	5CD

日本卡通电玩音乐 CD 大集合(注:8 元/张邮费 15 元(无论多少)1 个编号是一张,如 GGG－006－008 表示为 3CD 一套)

黄金动画系列:

GGG－001 超时空要塞 7－实况演唱会
GGG－002 时空要塞 7ACOUSTIC FIRE
GGG－003 攻壳机动队
GGG－004 DRAGON BALL 七龙珠最强之道
GGG－005 日本卡通主题歌集
GGG－006－008 银河英雄传第三期 3CD
GGG－009－010 DRAGON BALL Z 七龙珠(2CD)
GGG－011 天空战记原声带 VOL. 1
GGG－012 新世纪福音战士特别纪念版
GGG－013 新古灵精怪(橙路)钢琴演奏集
GGG－014 魔法骑士歌唱精选集
GGG－015 逮捕令 TV 版原声
GGG－016 机动战舰原声集
GGG－017 神秘之世界音乐篇 1
GGG－018 神秘之世界音乐篇 2
GGG－019 天空战记原声带 VOL. 2
GGG－020 天空战记原声带 VOL. 3
GGG－021 神秘之世界交响组曲
GGG－022 97 卡通主题歌精选集 VOL. 1
GGG－023 97 城市猎人主题歌集
GGG－024 金田一少年之事件薄原声集
GGG－025 闪电霹雳车 SAGA 原声合辑 3
GGG－026 闪电霹雳车 SAGA 原声合辑 4
GGG－027 神秘之世界 2
GGG－028 新世纪福音战士剧场版 DEATH 篇
GGG－029 梦幻游戏歌唱总动员
GGG－030 97 卡通主题歌精选 2
GGG－031 97 卡通主题歌精选集 VOL. 3
GGG－032 新天地无用音乐篇 VOL. 1
GGG－033 天地无用剧场版
GGG－034 神剑闯江湖原声合集
GGG－035 神剑闯江湖未收录集
GGG－036 魔法公主电影原声集
GGG－037 97 女神事务所－单曲精选
GGG－038 97 卡通主题歌精选
GGG－039 电影少女－原声集
GGG－040 电影少女－印象集
GGG－041 美少女战士 R
GGG－042 美少女战士 S－音乐精选
GGG－043 新世纪 EVA 剧场版－真心对你
GGG－044 新天地无用－音乐篇 2
GGG－045 名侦探柯南－主题歌集
GGG－046 梦幻游戏第二部 VOL. 1
GGG－047 梦幻游戏第二部 VOL. 2
GGG－048 新世纪 EVA－RERAIN
GGG－050 闪电霹雳车 SAGA/精选集
GGG－051 魔法骑士 OVA 原声集
GGG－052－053 新世纪 EVA－交响乐
GGG－054 超时空要塞 7/OVA 原声集
GGG－055 超时空要塞 7 98 单曲精选
GGG－056 超时空要塞 7 /ENGLISH
GGG－057 机械女神主题歌集
GGG－058 神剑闯江湖原声集合 4
GGG－059－060 非常偶像 KEY/主题歌集
GGG－061 吸血姬美夕 TV 版主题歌
GGG－062 下级生/MELODY
GGG－063 梦幻游戏第二部音盘体系统 3
GGG－064 神剑闯江湖/主题歌大集合
GGG－065 偶像防卫队/歌唱大集合
GGG－066 98 日本卡通票选排行榜 VOL. 1
GGG－067－070 女神事务所卡拉 OK 大全集(2CD)
GGG－071 沉默之舰队原声集
GGG－072 名侦探柯南主题歌集 2
GGG－073 天空战记
GGG－074 魔法骑士/OVA 原声集
GGG－075 万能文化猫娘 TV 版歌唱集 1
GGG－076 万能文化猫娘 TV 版歌唱集 2
GGG－077 幽游白书歌唱大集合
GGG－078 宫崎峻作品精华集 VOL. 1
GGG－079 宫崎峻作品精华集 VOL. 2
GGG－080 北斗神拳主题歌集
GGG－081 新机动战记/OVA 主题歌集
GGG－082 机械女神主题歌集 VOL. 2
GGG－083 神剑闯江湖维新志士镇魂歌
GGG－084 魔法少女歌唱大集合
GGG－085 宫崎峻作品精华集 OVL. 3
GGG－087 MAZE＊爆热时空剧场
GGG－088 梦幻游戏第二部音般体系
GGG－089 98 年票选排行榜 VOL. 2
GGG－090 少女革命/绝对进化革命前夜
GGG－093 罗德岛战记 TV 版英雄骑士
GGG－094 魔法阵都市 TV 版主题歌集
GGG－095 魔法公主交响组曲
GGG－096 魔法英雄传单曲精选集
GGG－097 神剑闯江湖/歌唱集 VOL. 2
GGG－098 梦幻游戏/OVL 歌唱精选集
GGG－099 女神事务所
GGG－100 宝宝日记主题歌集
GGG－105 樱大战－桜化绚烂光录音馆
GGG－142 2000 日本卡通票选排行榜 1
GGG－143 名侦探柯南单曲大集合
GGG－144 彼男彼女的故事
GGG－147 2000 日本卡通票选排行榜 2
GGG－148 库洛魔法使主题曲 VOL. 1
GGG－180 圣斗士 BTX
GGG－201 99 日本卡通单曲 VOL. 3
GGG－225 GUNDAM SINGES HISTORY

黄金系列:

GA－001 灌篮高手 TV 版歌曲大全集
GA－002 灌篮高手 95 电影版
GA－003 女神事务所歌唱大全集
GA－004 福星小子 TV 版大全集
GA－005 福星小子剧场版大全集
GA－006 相聚一刻 TV 版主题歌大全集
GA－009 蜡笔小新精选集 2
GA－010 相聚一刻剧场版大全集
GA－012 超时空要塞加强版原声带 2
GA－013 幽游白书歌唱精选集
GA－014 美少女战士精选集 1
GA－015 美少女战士精选集 2
GA－016 乱马 1/2 精选合集 VOL. 1
GA－017 乱马 1/2 精选合集 VOL. 2
GA－018 魔法骑士 SONG BOOK
GA－019 魔法骑士主题歌集
GA－020 闪电霹雳车主题歌集
GA－021 闪电霹雳车唱精选集 1
GA－022 闪电霹雳车歌唱精选集 2
GA－023 闪电霹雳车 TV 版主题歌集
GA－024 闪电霹雳车 TV 版 BGM 集
GA－025 城市小飞女
GA－027 日本畅销卡通主题歌大全集 2
GA－028 天空战记主题歌精选集
GA－029 古灵精怪(橙路)主题歌集
GA－030 古灵精怪(橙路)单曲精选集
GA－031 乱马 1/2DOCO 精选集
GA－032 乱马 1/2 音乐的铁人
GA－033 幽游白书 SUPER COVERS
GA－034 魔法骑士原声精选合集
GA－035 逮捕令原声精选合集
GA－036 SECOND IRE
GA－037 超时空加强版 FOR FANS ONLY
GA－038 不思议游戏单曲精选集
GA－039 城市猎人精选合集
GA－042 城市猎人特别版电影原声带
GA－043 古灵精怪(橙路)原声带
GA－044 攻壳机动队电影原声带
GA－045 魔法骑士 SANGBOOK2
GA－046 圣斗士星矢精选合集
GA－047 银河英雄传说精选合集
GA－048 罗德岛战记精选合集
GA－049 新吸血美姬精选合集
GA－051 樱桃小丸子原声精选
GA－052 久石让作品精选合集
GA－053 电视卡通主题歌总动员 1
GA－054 电视卡通主题歌总动员 2
GA－055 七龙珠 Z. 18. 1/2 特别篇
GA－056 圣斗士星矢 1996 歌唱精选集
GA－057 新机动战记 VOL. 2
GA－058 泡泡糖危机精选合集
GA－059 灌篮高手主题歌插曲总动员
GA－060 不可思议游戏－青龙逆袭篇
GA－061 美少女战士主题歌精选集
GA－062 新机动战记 VOL. 1
GA－063 新机动战记 VOL. 2
GA－064 新世纪 EVA VOL. 1
GA－065 新世纪 EVA VOL. 2
GA－066 天地无用剧场版 IN LOVE
GA－067 超时空 TV 版主题歌插曲总集
GA－068 96 日本卡通主题歌总集 1
GA－070 新机动战记 W VOL. 4
GA－071 新世纪 EVA VOL. 3
GA－072 96 日本卡通主题歌总动员 2
GA－073 96 日本卡通主题歌总动员 3
GA－074 电视卡通主题歌精华总动员 3
GA－075 神剑闯江湖原声合集 1
GA－076 神剑闯江湖歌唱集
GA－078 鬼神童子 ZENKL 歌唱精选集 2
GA－079 闪电霹雳车 SAGA 原声合集
GA－080 三国志－英雄的黎明原声合集
GA－081 三国志－长江的燃烧原声合集
GA－082 96 年日本上疃通主题歌总动员 4
GA－083 天地无用 IN LIVE96 巡回演出
GA－084 X 原声合集
GA－085&96 主题歌集选排行榜
GA－086 秀逗魔道士主题歌精选 1
GA－087 秀逗魔道士主题歌精选 2
GA－088 新古灵精怪(橙路)映像纪念集
GA－089 美少女战士主题歌精华集
GA－090 机动战士 MSOB 小队
GA－092 闪电霹雳车 SAGA 原声合集 2
GA－093－094 闪电霹雳车主题歌选 2CD
GA－095 天地无用鬼之圣诞节之夜
GA－096 美少女战士圣诞节
GA－097 幽游白书交响乐曲精选集 2
GA－098 神剑闯江湖原声合集 2
GA－099 新古灵精怪(橙路)主题歌集

电玩天地系列:

A&G－001 樱花大战
A&G－002 侍魂 4 天草降临
A&G－003－005 纯爱手札电玩精选 2
A&G－006 纯爱手札歌曲精华篇 3
A&G－007－010 太空战士 7 代(4 片套装)
A&G－011 新超级机器人大战
A&G－012 纯爱手札－藤崎诗织
A&G－013 纯爱手札－原声集 4
A&G－014－015 樱大战蒸气蓄音馆
A&G－016 纯爱手札 MIDI 音乐集 1
A&G－017 纯爱手札 MIDI 音乐集 2
A&G－018－019 纯爱手札歌曲精华 4
A&G－020－021 97 格斗天王
A&G－022 电玩音乐精选合集
A&G－023 超级机器人大战
A&G－024 樱花大战之实况录音盘
A&G－025 超级机器人大战 F 原声集
A&G－026－027 太空战士外传
A&G－028－030 复活邪神外传
A&G－031 太空战士 7－重奏版
A&G－032 青涩之恋夏季实况演唱会
A&G－033－034 异域神兵原声集
A&G－035 攻壳机动队 PS 版原声集
A&G－036 侍魂/NERGERO64 原声集
A&G－037 樱花大战 2 歌谣全集
A&G－038－039 寄生虫都市原声集
A&G－040 双界仪原声集
A&G－041 超极机器人大战 完结篇
A&G－042－043 樱花大战蒸气蓄音馆
A&G－044－045 超级机器人大战歌集

日本动画卡通 系列:

SM－036 橙路 LOVING HEART
SM－037 橙路 SINGING HEART
SM－058 橙路 SOUND COLOR3
SM－070 亚吉拉
SM－202 宫崎峻作有华集
SM－214 罗德岛战记/吟诗人记忆
SM－215 超时空要塞
SM－219 宫崎俊作品精华集
SM－270 太空战士
SM－275－277 超时空 THE COMPLETE
SM－320 幽游白书交响乐曲选
SM－348 诱惑 OVA 主题歌集
SM－350 DNA2
SM－358 逮捕
SM－375－376 97 最新主题歌集
SM－379 妖子 2
SM－381 超时空要塞 VOL. 1
SM－382 三只眼－圣魔传说
SM－383 GS 美神原声带
SM－390 超时空要塞 VOL. 2
SM－391 超时空要塞 VOL. 3
SM－396 快打旋风 TV 版主题歌集
SM－397 灌篮高手 93－96 年主题歌集
SM－398 幽游白书
SM－399 机动战士 V

声优系列:

SB－022 声优歌唱大集合
SB－026 高桥洋子新世纪 EVA 礼赞篇
SS－001－005 圣斗士星矢(5CD)
KMA－012 超时空要塞精选
KMA－094& 机动战士主题歌集
KMA－132 电视卡通主题歌精选集 7
KMA－140 浪客剑心
KMA－049 H2 棒球英豪
KMA－133 圣行太保
JZ－087 古灵精怪(橙路)精选
JZ－088 新机动战记精选
JZ－89 幽灵公主(魔法公主)
JZ－90 心跳的回忆精选
JZ－091 幽游白书精选
JZ－092 99 年最新卡通主题歌精选 3
JZ－093 99 最新卡通主题歌精选 2
G&M－1001 生化危机 2 原声集

长荣公司产品:

一番卡通系列:

S1 机动战士钢弹第 08MS 小队
124 机动武斗传(G－GUMDAM FIGHT ROUND5)
AS－994 万能文化猫娘
AS－979 头文字 D
AS－1049 机动战士钢弹/单曲史上超级精选
AS－992 相聚一刻主题歌精选集
AS－1063 纯爱手札 OVA 原声集

朝阳公司产品:

TCD－68－69 机动战士精选集 1＋2
XCD－1 全日动画主题曲大全集 1
XCD－2 全日动画主题曲大全集
KICA－497－498 STAR CHILD CELECTION HIT SONGS ON TV
GM－003 虹桥沙希
GM－108－111 太空战士八
GM－132 莎木
GM－140/141 热爆劲舞 DDR
GM－225 太空战八精选
AC－401 浪客剑心追忆篇
GM－461 恶魔城血之轮回
GM－462 超级玛莉混音
GM－463 超级玛莉 64
GM－464－468 经典游戏交响音乐会(5CD)
GM－469 太空战士传奇
GM－470 太空战士爱在成长
GM－471 太空战士混音版
GM－472 太空战士龙与星
GM－473 太空战士风与火
GM－474 太空战士神秘的旅程
GM－475 太空战士 1＋2 原声
GM－476 太空战士 3 原声
GM－477 太空战士 3 风之传奇
GM－478 太空战士 4 原声曲
GM－479 太空战士 4 钢琴曲
GM－480－481 太空战士 5 原声(2CD)
GM－482 太空战士 5 钢琴曲
GM－483－485 太空战士 6 原声(3CD)
GM－486 太空战士 6 钢琴曲
GM－487 太空战士 6 特别版
GM－488 太空战士 6 传大的终曲
GM－489－492 太空战士 7 原声(4CD)
GM－493 太空战士 7 重奏版
GM－494 太空战士 8 管旋乐
GM－495 太空战士 8 钢琴曲
GM－496－499 太空战士 8 原声(4CD)
GM－500 太空战士 8 歌集
GM－501－504 太空战士 9 原声(4CD)
GM－505 太空战士 9 歌集
GM－506 太空战士战略版(原声)
GM－507 武藏传
GM－508 陆行岛赛跑
GM－509 陆行岛迷宫
GM－510 陆行岛迷宫 2
GM－511 时空之旅原声 2
GM－512 异度装甲原声
GM－513－514 寄生前夜(2CD)
GM－515 寄生前夜混声版
GM－516－517 女神传说原声(2CD)
GM－518 女神传说混声版
GM－519 生化危机 1－3
GM－560－562 皇家骑士团 2
GM－563 生化危机维罗丽卡原声
GM－564 恶魔城月下夜想曲原声
GM－567－568 格兰迪亚原声第二集(2CD)
GM－569 格兰迪亚 2
GM－565－566 格兰迪亚原声(2CD)
GM－570 银河之星原声
GM－571 燃烧战车原声
GM－572 寂静岭
GM－573 幻想传说原声
GM－574－576 机器人大战 α(3CD)
GM－577 阿兰多拉
GM－578 浪漫沙加 3 原声
GM－579 浪漫沙加开拓原声
GM－580 吉它 2 代原声
GM－581 龙骑士传说原声
GM－582 萨尔达传说 64 音乐
GM－583 生化危机混声版
GM－584 梦精灵 NIGHTS
GM－585 梦幻模拟战 3 歌曲
GM－586 梦幻模拟战 5 歌曲
GM－587 银河之星 2 永远的兰色
GM－589 心跳藤崎诗织永远在一起
GM－560 心跳藤崎诗织情人节
GM－561 心跳藤崎诗织风之扉
GM－562 心跳藤崎诗织钢琴精选
GM－563 心跳回忆奇妙圣诞
GM－564－565 勇者斗恶龙 6 交响曲(2CD)
GM－566 勇者斗恶龙 6 钢琴曲
GM－567 勇者斗恶龙 4 管旋乐
GM－568 勇者斗恶龙 4 钢琴曲
GM－569 勇者斗恶龙 3
GM－570 勇者斗恶龙 2
GM－571 勇者斗恶龙 1
GM－572 勇者斗恶龙 1＋2

成都火星电玩

日本游戏机及配件卡通 VCD、CD 大集合　寻求各地经销商　批发热线:(028)3360988

详细目录请见网址:WWW.marsgame.com　电子邮件:marsgame@263.net

本部电脑管理,万无一失,全年邮购无一投诉,质优、快速、专业的服务定能让你满意。邮购价:VCD4 元/张,音乐 CD8 元/张。邮费 15 元(无论多少)　邮购地址:成都市建设路邮局 5A-199 信箱　肖忠发(收)　邮编:610051　门市部地址:成都市磨子桥成都新世纪电脑城四楼 D136　门市部电话:028-5230945　邮购查询热线:028-3360988　批发热线:013908178022(仅限批发)

土星节目大集合 5 元/张,邮费 15 元(不论多少)邮购注明游戏编号

- 1 超级机器人格斗
- 396 拳皇(SNK 公司)
- 5 沙罗曼蛇三合一
- 7 水浒演武
- 9 蓝球飞人
- 11 梦幻模拟战四
- 13 沙丘三(命令与征服)
- 15 银河之星
- 17 音速刺猬 SONIC
- 19 花小路大作战
- 21 魔剑美神
- 23 大航海时代 2
- 25 天外魔境-第四默示录(2CD)
- 27 侍魂 3-斩红郎无双剑
- 29 黑暗神鹰
- 31 铁甲飞龙 2
- 33 空牙外传
- 35 空牙 2001
- 37 恶神传(DX 格斗
- 39 侍魂 3-斩红郎无双剑
- 41 虎胆龙威(快到刑事)
- 43 新忍传
- 45 十三侦探
- 47 龙的五千年
- 49 新海底军舰
- 51 苍穹红莲队
- 55 97 世界杯足球
- 57 太阁立志传 2
- 59 樱大战(2CD)
- 61 魔术草蜢
- 63 玩具龙
- 65 春风战队(3CD)
- 67 花组对战
- 69 精灵王纪传
- 71 女子高校
- 73 海底大战争
- 75 重装机兵 2
- 79 格斗毒蛇
- 81 FIFA97 足球
- 83 世加拉力赛(加强)
- 85 X-MEN 对街霸(需加速卡)
- 87 罗媚斗
- 89 紫焱龙
- 91 暴血寺一族 3(需加速卡)
- 93 美少女台球
- 95 超时空要赛(2CD)
- 97 美少女战士
- 99 武士道烈传
- 101 斗士历史(需加速卡)
- 103 大战略
- 105 VR 战士 2
- 107 彩京 4-战国风云
- 109 越南战役(需加速卡)
- 111 雷鸟战机
- 113 TT 摩托
- 115 三国志英杰传(中文版)
- 117 六人赛车
- 119 三国志孔明传
- 121 战区 51(对应光枪)
- 123 首领峰
- 125 三国志五代(中文版)
- 127 妖霸天下(对应光枪)
- 129 魂斗罗
- 131 神风拳
- 133 VR 特警 2(对应光枪)
- 135 VR 战士对格斗毒蛇
- 137 炸弹超人
- 139 古墓丽影
- 141 摩托车大赛
- 143 洛克人 X4
- 145 心跳回忆 2-虹色青春
- 147 滑雪
- 149 悠外幻想曲
- 151 东京番外地(2CD)
- 153 吞食天地 2
- 155 湾岸赛车
- 157 3D 激光艇
- 159 恶魔战士 2
- 161 VR 特警 1 代(对应光枪)
- 163 生化危机 1 代
- 165 EO-异灵(4CD)
- 167 黑暗救世主
- 169 大战略 2-钢铁之雄风
- 171 大地女神幻想曲
- 173 洛克人 8 代
- 175 亚鲁巴外传
- 177 少年街霸 2
- 179 1945
- 181 守护英雄
- 183 逆鳞弹
- 185 音速战机
- 187 龙珠 Z
- 189 电脑战机
- 191 漫画英雄
- 193 饿狼传说 4(需加速卡)
- 195 黑之断章
- 197 神秘鸟(中文版)
- 199 皇家骑士团 2
- 201 梦游美国 2
- 203 是 GTR 真实赛车
- 205 热血亲子
- 207 法国世界杯足球
- 209 真人快打全集
- 211 DX 人生 2
- 213 冲破火网 2
- 215 龙之力量
- 217 魔兽争霸
- 219 腾崎诗织
- 221 超级炸弹人
- 223 街霸方块
- 225 普利鲁拉
- 227 菊花大战
- 229 武装雄师
- 231 泡泡龙 3
- 233 围棋
- 235 97NBA
- 237 三国志 4
- 239 病毒(3CD)
- 241 影子战士
- 243 3D 大作战
- 245 EYE(2CD)
- 247 街霸合集(2CD)
- 249 Q 版对战
- 251 怒一首领峰
- 253 机动战士 Z
- 255 超级机器人大战 F
- 257 侍魂 4-天草降临
- 259 小双侠
- 261 月下摇蓝曲(3CD)
- 263 侏罗纪公园 2-失落的世界
- 265 5 生与死
- 267 斗神传 URA
- 269 桃太郎道中记
- 271 格兰蒂亚体验版
- 273 自制飞机 2
- 275 火线阻击
- 277 维新之岚
- 279 模拟 F1 赛车
- 281 月花雾幻谭(2CD)
- 283 梦精灵
- 285 飞鸟 120
- 287 少年军团
- 289 激斗大军团
- 291 虎胆龙威三部内
- 293 御意见无用
- 295 空中之虎
- 297 骨头先生(2CD)
- 299 四驱小子
- 301 最高力量(对应光枪)
- 303 98 世界杯足球(SEGA 公司)
- 305 银河英雄传说(加强版)
- 307 滑雪 2
- 309 卒业 S
- 311 雷雅战机 2
- 313 模拟城市 2000
- 315 蝙蝠侠
- 317 导化师杀人事件
- 319 苍空之翼(2CD)
- 321 游戏天国
- 323 世加拉力赛 2
- 325 98NBA
- 327 轮舞曲(2CD)
- 329 魔神转生 2(2CD)
- 331 依苏全集
- 333 98 地通那赛车
- 335 育成足球 2
- 337 三合一
- 339 银河之星-魔法学园
- 341 美苏坦克大战
- 343 零式装甲
- 345 文明 2
- 347 交通大亨
- 349 立全排球
- 351 全日本摔角大赛
- 353 胜利赛马
- 355 超音鼠 R
- 357 剑上的微笑
- 359 鳄鱼仔历险记
- 361 无法拒绝的爱
- 363 动物乐园
- 365 七风鸟物语(2CD)
- 367 失落的古代文明
- 369 泡泡龙 4
- 371 棉花小魔女 2
- 373 银河公主传说 3
- 375 英雄少年
- 377 立体炸弹人 2
- 379 公主之皇冠
- 381 光明力量 3
- 383 CULDCEPT 天界战棋
- 385 人神大战
- 387 忍者万丸
- 389 格兰地亚传说(2CD)
- 391 究极虎 2
- 393 神秘医院
- 395 山卡赛车 2
- 397 饿狼传说特别片
- 399 恶魔全书 2
- 401 FIFA98 足球
- 403 水浒传-天导 108 星
- 405 邪神降临
- 407 金田少年之事件
- 409 飞龙 RPG(4CD)
- 411 仙屈活龙大战(2CD)
- 413 劈邪除妖(2CD)
- 415 街(2CD)
- 417 神魔争霸
- 419 仙境传说
- 421 毛利元就-三萠之誓
- 423 心跳的回忆
- 425 世界英雄
- 427 攻击苏联
- 429 蝙蝠鼠
- 431 房产战争
- 433 冬季奥运会
- 435 救火奇兵
- 437 梦幻模拟战 1+2
- 439 恶魔召唤师-灵魂租借
- 441 实况足球-炎之射手(KONAME)
- 443 时空游侠
- 445 白发魔女(2CD)
- 447 EVE(4CD)
- 449 太郎丸
- 451 安室奈美惠
- 453 格兰威治赛车
- 455 模拟便利店 2
- 457 毁灭行动
- 459 97 拳皇(需加速卡)
- 461 死亡之屋(对应光枪)
- 463 心跳的回忆 2(2CD)
- 465 卡通赛车 3
- 467 梦幻之星
- 469 樱花大战 2(3CD)
- 471 龙之力量 2
- 473 高达之野望
- 475 恶魔战士 3
- 477 机器人大战 F 完结篇
- 479 下装雄师 2
- 481 卒业旅行
- 483 秘密战队
- 485 光明力量
- 486 狙之神子
- 487 凉子风辉朝
- 489 超级蚂蚁
- 491 加美加飞机
- 493 育成棒球
- 495 魔幻侠影
- 497 银河警察 2(3CD)
- 499 巴洛克(异域)
- 501 GT24 赛车
- 503 少女革命(2CD)
- 505 格兰地亚博物馆
- 507 火热火热七(需加速卡)
- 509 游戏青春
- 511 魔法学园
- 513 98 法国世界杯
- 515 梦幻模拟战五
- 517 跳跳乐
- 519 火爆钓鱼
- 521 美少女梦工场
- 523 恶魔城
- 525 信长野望天翔记
- 527 足球扮演
- 529 黑暗追踪者
- 531 炸弹乐
- 533 战机射击
- 535 口袋战士
- 537 彩京五代-太阳表决
- 539 深海惊魂(2CD)
- 541 银河之星
- 543 击落王时代
- 545 魔剑美神
- 547 幻想水浒
- 549 光明力量 3
- 550 冰碧邪神宫
- 551 机动战舰 2CD
- 553 魔界村
- 555 飞翔篇
- 557 电车 GO!
- 559 樱通信
- 561 棉花小魔女
- 563 欢迎你到来
- 565 高达之野望
- 567 CAPCOM 公司游戏合集 3
- 569 米老鼠和唐老鸭
- 571 1945 二代
- 573 漫画英雄对街霸
- 575 真剑游戏
- 577 水濑大冒险
- 579 伊苏合集
- 581 新世纪麻将
- 583 CAPCOM 合集 4-孤高英雄
- 587 七星斗神
- 589 花枝育成
- 591 摇之动
- 593 美少女制服
- 595 王子复仇记
- 597 悠久幻想曲
- 599 琉璃色之雪
- 601 快乐麻将
- 603 圣诞节
- 605 时之道标
- 607 樱大战-帝击俱乐部(2CD)
- 611 机侠奇侠传(中文)
- 613 龙与地下城(需 4M 加速卡)
- 619 正义之纹章 2
- 621 少年街霸 3 代(需 4M 加速卡)
- 623 与你同行
- 625 坦克风暴
- 627 电车 GO
- 629 兵峰
- 631 主题公园
- 633 花组方块
- 635 昆虫行动
- 637 西部枪战
- 639 最强兵团
- 641 猎人 2
- 643 异形
- 645 龙少女
- 647 VR 赛车
- 649 WF 真人摔角
- 651 真女神转生(2CD)
- 653 炼金术士
- 655 机械战士 2
- 657 血工厂
- 659 Q 版 VR 战士
- 661 真武斗传
- 663 王国浪漫传说
- 665 英雄传说
- 667 饿狼传说 3
- 671 鬼太郎
- 673 卡普空 2
- 675 警察捉小偷
- 677 卡普空 5
- 679 变形战机
- 681 钓鱼王
- 683 极品飞车
- 685 风云再起
- 687 宇宙巡航
- 689 麻将 R
- 691 97 首都高
- 693 旅鼠大冒险
- 695 饿狼 5
- 697 战国传说
- 699 青涩宝贝
- 701 四国战机
- 705 十项全能
- 707 时之道标
- 709 高达 G 世纪
- 711 双打坦克
- 723 机车 3
- 727 群邪除妖(2CD)
- 729 结婚
- 731 洛克人 3
- 733 万兽之王
- 735 音乐跳豆
- 737 暴力摩托
- 739 升龙三国演义
- 741 魔道物语
- 743 绿野仙踪
- 745 山脊赛车 2
- 747 神奇传说
- 749 爆 RPG
- 751 基连之野望
- 753 救火英雄
- 755 七喜小子
- 757 紫炎龙
- 759 哥斯拉
- 761 探侦物语(2CD)
- 763 高达 1
- 765 钢铁女友(2CD)
- 767 钢铁灵域
- 769 疾风魔法大作战
- 771 维京人
- 773 M 君传说
- 775 三剑客
- 779 AT 将棋
- 781 首映日(2CD)
- 783 反射
- 785 星之物语格斗
- 789 SD 高达
- 791 青海来的少女
- 793 宅娘哥治
- 797 卡片传说
- 799 大头仔
- 801 破亡之年
- 803 破坏城市
- 805 辉水晶
- 807 电梯大盗
- 809 魔法草猛
- 811 真说梦见馆
- 813 VG 女子格斗
- 815 Z 高达前篇
- 817 Z 高达后篇
- 819 少年街霸 1
- 823 速攻生徒会
- 825 战斧
- 827 格斗家 5
- 829 七小侠
- 833 VIRTNAL 麻雀 2
- 835 PUI.IRULAJ
- 837 麻雀 R
- 839 LTVE97
- 841 AMOK
- 847 方块嘻哩
- 849 加尼加
- 851 雷鸟 V
- 853 火凤凰
- 855 百物语(2CD)
- 857 梦幻模拟战 3
- 859 金属战机
- 861 桌球 3

PS2 游戏节目(优质金碟 12 元/片,邮费 15 元,不论多少)

- 001 R5
- 002 真三国无双
- 003 钢铁雄师
- 004 八千最强列传
- 005 十项全能
- 006 滑雪
- 007 装甲核心
- 008 老虎机
- 009 S 赛车
- 010 死亡游戏
- 011 追击手
- 012 爆列时空
- 013 撞球
- 014 刃牙
- 015 机械人大战
- 016 雷电风暴
- 017 影相
- 018 魔术士
- 019 实况足球
- 020 2001NASCAR 赛车
- 021 铁拳 TT
- 022 跳舞(2CD)
- 023 明星摔角
- 024 实况棒球
- 025 极速之翼
- 026 世界大战
- 027 暗云
- 029 高达格斗
- 030 XFIRE
- 031 麻雀大会 3
- 032 FIFA 中球
- 033 麻神 2
- 034 GT2000
- 035 电子琴
- 036 打鼓机
- 037 实况桌球
- 038 电单车
- 039 四驱车
- 040 IQ 方块
- 041 沙罗曼蛇
- 042 奥运会
- 043 街霸 EX3
- 044 麻雀家族
- 045 和
- 046 三国志七
- 047 GOLF
- 048 生与死

游戏配件

名称	价格	邮费
PS 游戏配件		
PS 原装振动手	88	5
PS 原装手柄	52	5
PS 组装手柄	8	5
PS 组装振动手	60	5
PSIM 标准记忆卡	22	5
PS2M 透明记忆卡	30	5
PS7 系列电影卡	198	5
PS9 系列电影卡	190	10
PS 振动吉它	75	10
PS 振动枪	50	10
PS 五四枪	50	10

名称	价格	邮费
PS 退镗枪	130	10
PS 透明方向盘	175	40
PS 大摇杆	135	20
PS 小摇杆	60	10
PS 飞行摇杆	75	10
PS 赛车手柄	50	10
PS 对战线	8	5
PSAV 线	8	5
PS S 端子线	10	5
PS RGB 线	10	5
PS PDA	285	5
PS 四分插	80	10

名称	价格	邮费
PS 原装光头	390	20
PS 组装光头	270	20
PS 金手子卡	29	10
PS 专用电源	10	10
PS 手柄长线	12	10
北通 PS 双振手柄	80	10
北通 PS 野牛振手	65	10
北通 PS 遥控手柄	65	10
北通 PS 月牙手柄	25	5
北通 PS 铁手振动	99	10
北通 PS 精灵小摇	58	10
北通 PS1M 记忆卡	25	5

名称	价格	邮费
北通 PS2M 透明记	32	5
DC 游戏配件		
DC 专用手柄	80	10
DC 原装光枪	280	10
DC 原装手柄	180	10
DC 原装震动手柄	270	15
DC 原装记忆卡	175	10
DC 原装透明记忆卡	185	10
DC 原装振动器	135	10
DC 组装手柄	80	10
DC 组装 2M 记忆卡	92	5
DC 组装 4M 记忆卡	90	5

名称	价格	邮费
DC 组装震动器	48	5
DC 制转	60	5
DC 摇杆	120	10
DC 组装光枪	120	10
DC 组装 4M 记忆卡(可接电脑)	175	5
DC 金手指卡 +2M 记忆	175	5
主机系列产品		
PS(9002)	1150	50
PS(迷你机)	1290	50
DC 机(正版盘)	1480	50
PS2	3600	50
GB 机(薄)	290	10

名称	价格	邮费
GBC 机(彩)	520	10
SNK 掌机	520	10
土星配件		
SS 手柄	20	5
SS 制转	35	5
SS8M 记忆卡	90	5
SS4M 加速卡	90	5
SS AV 线	25	5
SSJVC 光头	98	20

光头配件及维修

配件名称	价格	邮费
PS 光头原装物镜	30	5
PS 光头线圈总成	35	5
PS 光头线圈总成带物镜	65	5
PS 光头排线(短,中,长)	40	5
PS 光头电源线	20	5
PS 光头可调电阻	10	5

配件名称	价格	邮费
PS 光头发光管	60	5
PS 光头直读 IC	60	5
BA5977(驱动块)	80	5
BA6392(驱动块)	60	5
维修内容	维修价格	
PS 光头基本维修(保一月)		30

维修内容	维修价格
PS 光头换物镜	40
PS 光头换线圈	80
PS 光头换排线	50
PS9 光头换发光管	100
PS 光头电机	35
PS 机加直读	60

维修内容	维修价格
PS 记忆失效	45
PS 手柄失灵	45
PS 图象处理器	120
PS 光头驱动块	100
PS 中央处理器(CPU)	180

另:可用旧光头换新光头,回收旧光头.专人维修,立等可取,故障咨询热线:(028)5230945　3360988

GB 世界(主机,配件,卡带)

名称	价格
彩色 GB 机	530
GB 对打线薄对薄	10
GB 万用对打线	15
GB 彩机镜面	8
GB 薄机镜面	8
GB 薄机专用充电器	25
GB 2 合一放大镜	15
GB 原装包(多种)	不等
薄 GB 机	480
GB 耳机	8
GB 高亮度小灯	15
GB 稳压电源	10
GB 笔式充电器	35
GB 彩机专用充电器	25
GB 皮卡兵多色包	13
GB 彩机外壳	33

卡带(免邮费)

单卡(彩)免邮费

名称	价格
口袋金中文	40
游戏王 3 中文	38
振动顶级赛车	48
太空 8 中文	38
心跳文艺版	50
振动弹珠台	46
坏玛莉 3	50
彩虹六号	45
NBA2000	62
拉力赛车	33
钓鱼外传 RPG	68
动物园 3	70
格斗 99	47
人猿泰山	46
炸弹人 RPG	38
热血冒险	65
口袋银中文	40
勇者斗恶龙中	45
牧场 1 中文	49
大富翁中文	40
心跳体育版	50
统刚战记	50
坏玛莉 2	45
玩具大兵	45
实况 2000	50
古墓丽影	95
大贝兽 2 代	52
玛莉奥 3	35
街霸 4	60
西部枪战	35
大金刚	35
数码暴龙	45
游戏王 1 中文	50
萨尔达中文	45
牧场 2 中文	48
七龙珠中文	50
合金装备	47
钢铁与友情	40
太空坦克	45
真人快打	32
FIFA2000	43
百变小樱	55
机器人完结篇	50
保龄球	40
街霸	45
蓝精灵	38
樱花大战	98
超级弹珠人	50
游戏王 2 中文	83
罗德岛战记	33
三国志 2 中文	36
炼金术士	48
海陆空大战 2	35
魔法骑士	36
1942	42
振动大金刚	63
99 足球	37
陀螺大战 2	55
勇者 1+2	52
格斗 2000	48
X-MAN	45
魔界村	45
牧场物语	60
孤岛冒险二代	40

单卡(黑白)免邮费

名称	价格
97 格斗	35
街霸 2	22
幽幽白书 4	22
胜利足球	23
口袋青中文	33
太空 4 中文	26
三国志中文	25
光之继承者	33
大金刚 3	24
异形 3	18
阿拉丁	21
索尼克 6	25
饿狼 3	22
幽幽白书 1	22
赛马	18
口袋红中文	33
大贝兽	25
吞食天地中文	25
超魔英雄传	25
名侦柯南 1	21
洛可人 8	25
西游记	18
狮子王	21
斩红郎	31
幽幽白书 2	22
钓鱼	25
口袋绿中文	33
公主钟声	33
侏罗纪 3 中文	45
牧场物语	26
名侦柯南 2	22
洛克人 5	24
战场之狼	18
风中奇缘	18
侍魂	26
幽幽白书 3	22
蓝球飞人 2	22
口袋黄中文	34
王国物语	34
第二次机器人中文	34
海陆空大战	24
魂斗罗 6	16
玛莉 3	26
吸血伯爵	18
玩具总动员	19

二手专柜

八成新 PS 套机(双手柄 + AV 线 + 电源 + 记忆卡 + 10 款游戏. 型号 3000, 1001, 5503, 7000)620 元　九成新 PS 套机(双手柄 + AV 线 + 电源 + 记忆卡 + 10 款游戏. 型号 5501, 7502, 7501, 7500)720 元

八成新 SS 套机(双手柄 + AV 线 + 电源 + 10 款游戏)420 元　八成新超任(双手柄 + AV 线 + 电源 + 记忆卡 + 10 款游戏. 型号 32M 博士机头)320 元　二手主机邮费 50 元/台

"所有二手机精心检测,绝无顾障机邮出"　"回收二手各种游戏机,旧机贴换新机种"

游戏文化(免邮费)

名称	价格
太八项链	15
放浪项链	15
太八单表	60
太八烟盒	45
樱花烟盒	45
太八式子	12
太八情侣表	120
太八腰表	60
太八火机	28
太九烟盒	45
卡通匙扣(50 品种)	8

香港经品手办(邮费:18 元/只)

名称	价格
大苏璐(我的爱神 高 35CM 宽 22CM)	120
狼孩(幽灵公主 高 20CM 宽 26CM)	105
彩色有翅凌波丽(福音 高 29CM 宽 70CM)	145
站凌波丽(福音 高 25CM)	68
初号机(福音 高 12CM)	45
二号机(福音 高 12CM)	45
大物流(福音 高 28CM)	125
格斗女孩(生与死 高 21CM 宽 14CM)	38
新火地草京(拳皇 高 25CM)	85
木板八神(拳皇 高 25CM 宽 23CM)	85
利安娜(拳皇 高 25CM)	69
全身劳拉(古墓丽影 高 27CM 宽 16CM)	69
剑心(浪客 高 19CM)	69
原爱(心跳回忆 高 24CM 宽 8CM)	69
大贝露(我的爱神 高 28CM 宽 24CM)	120
羊男(幽灵公主 高 20CM 宽 12CM)	105
大凌波丽(福音 高 38CM 宽 12CM)	125
浴中凌波丽(福音 高 26CM 宽 10CM)	98
零号机(福音 高 12CM)	45
葛城(福音 高 24CM)	68
太九男主人公(高 17CM 宽 11CM)	60
拿剑女孩(生与死高 21CM)	38
新火地八神(拳皇 高 24CM)	85
粉丝露(拳皇 高 24CM)	69
新不知火舞(拳皇 高 24CM)	68
大劳拉(古墓丽影 高 25CM)	98
藤崎诗织(心跳回忆 高 25CM)	68

全采页港版游戏攻略书大集合(邮购邮费:5 元/本)

书名	价格
PS 太空战士 9 攻略(32 开 244 页全彩)	29
PS 太空战士 9 攻略(32 开 144 页全彩)	25
PS 太空战士 8 攻略(32 开 248 页全彩)	31
PS 太空战士 8 攻略(32 开 96 页全彩)	26
PS 实况足球 5 攻略(32 开 98 页全彩)	23
PS 实况足球 5 教材(32 开 180 页黑白)	18
PS 实况足球 4 攻略(32 开 144 页黑白)	15
PS 神来全攻略(32 开 128 页全彩)	29
PS 勇都斗恶龙 7 攻略(32 开 175 页全彩)	24
PS 恐龙危机 2 攻略(32 开 128 页全彩)	22
PS 高达 G 世纪 F 攻略(32 开 253 页全彩)	29
DC 生化一维罗尼卡攻略(32 开 129 页全彩)	38
DC 莎木攻略(32 开 50 页全彩)	17
DC SNK 对 CAPCOM(32 开 162 页全彩)	28
PS 女神异闻录 2 罚攻略(32 开 98 页全彩)	25
PS 女神异闻录 2 罪攻略(32 开 253 页全彩)	29
PS 心跳回忆 2 流程人物攻略(32 开 287 页全彩)	32
PS 机器人大战 a 全流程攻略 + 地图(32 开 240 页全彩)	29
PS 机器人大战略(32 开 127 页全彩)	22
PS 龙战士 4 攻略(32 开 165 页全彩)	26
PS 99 拳王格斗技 + 连续技攻略(32 开 162 页全彩)	24
PS 燃烧战车完全版攻略(32 开 207 页全彩)	32
PS 牧场物语 2 攻略(32 开 96 页全彩)	23
PS 游戏王珍藏大图鉴(32 开 137 页全彩)	25
PS 游戏王攻略(32 开 210 页全彩)	25
PS 彩虹 6 号攻略(32 开 96 页全彩)	24
PS 世纪末吸血鬼攻略(32 开 119 页全彩)	22
PS 北欧战神攻略(32 开 168 页全彩)	27
PS 龙骑士传说攻略(32 开 242 页全彩)	33
PS 生化危机 3 攻略(32 开 156 页全彩)	23
PS 前线任务 3 攻略(32 开 115 页黑白)	10
PS 修道院之迷攻略(32 开 159 页全彩)	24
PS 午夜列车攻略(32 开 98 页全彩)	22
PS 寄生前夜 2 攻略(32 开 95 页全彩)	21
PS 基连野望攻略(32 开 96 页全彩)	23
PS 大航海 4 攻略(32 开 142 页全彩)	25
PS 阿兰多拉 2 攻略(32 开 145 页全彩)	24
PS 放浪冒险谭攻略(32 开 112 页全彩)	23
PS 盗墓者 4 攻略(32 开 112 页全彩)	19
PS 新版金手指(32 开 140 页黑白)	18
PS 金手指大全(32 开 127 页黑白	20
PS-DC-N64 金手指(32 开 128 页黑白)	18
GB 口袋怪物金,银大百科攻略(32 开 305 页全彩)	35
GB 口袋怪物金,银小说攻略(32 开 432 页全彩)	45
GB 三国志 2 攻略(32 开 160 页全彩)	22
GB 心跳回忆攻略(32 开 112 页全彩)	22
GB 新 5 合(口袋金 + 银 + 游戏王 + 牧场 2 + 燃烧战车 2)攻略(32 开 229 页全彩)	35
GB9 合一(炸弹 + 贝兽 + 勇者斗恶龙 + 大盗伍佑卫门黑船党 2 + 天狗党的逆龙 + 可爱机器冒险 + 炸弹超人 + 纯爱手札等)攻略(32 开 352 页全彩)	29
GB 口袋金,银完全攻略(32 开 87 页全彩)	18
GB 口袋金,银超完全攻略(32 开 296 页全彩)	31
GB 牧场物语 2 攻略(32 开 100 页全彩)	22
GB 燃烧战车攻略(32 开 97 页全彩)	22
GB 游戏王攻回答(32 开 111 页全彩)	25
GB 勇者斗恶龙 1+2 攻略(32 开 100 页全彩)	23
PS 007 之黑日危机(32 开 96 页全彩)	25
PS 古墓丽影 5 代(32 开 112 页全彩)	22
PS 永恒传说(32 开 358 页全彩)	30
PS 射雕英雄传(32 开 128 页全彩)	19
PS 封神演义之仙界大战(32 开 88 页全彩	22
PS 圣战士传说(32 开 96 页全彩	18
过期游戏志(88、47、49、45、74、35、25、83、50)	10

成都火星电玩

邮购地址：成都市建设路邮局 5A－199 信箱　肖忠发
邮编：610051　电话：(028)3360988

PS 游戏节目大集合(5 元/片，邮费 15 元，不论多少，邮购请注明游戏编号)

PS 节目表

2 刀魂
8 武士道烈传
10 古墓丽影一代(盗墓者)
12 阿兰多
16 沙丘三代(命令与征服)
20 雷电风暴
22 首领蜂
26 太空战士七代
28 秦始(中文版)
30 三国志－吞食天地
32 女神异闻录
34 行???格斗(TOTAL NO.2)
36 三国志五代(中文版)
46 太空战士战略版
48 战船
52 街霸 EX(立体街霸)
54 1945
58 三国无双
60 太阁立志传 2
62 少年街霸 2
64 大航海时代外传
72 恶魔城
80 时空枪手
82 山脊赛车 3 代
84 三国孔明传
88 正义之纹章 2
92 生化危机
108 新机器人大战
114 王牌空战 2
116 96 拳王
120 铁拳 2
128 超时空要塞
142 梦幻模拟战 1＋2
148 雷电 DX
154 热血亲子
158 街霸方块
162 越南战役
166 斗神传 3
168 蝙蝠侠
170 妖精战士
172 妖精战士 2
174 洛克人 X4
178 攻壳机动队
182 心跳的回忆
184 侏罗纪公园 2(失落的世界)
186 X2 战机
188 龙珠 GT
196 魔兽争霸
216 龙之战士 3
222 身体危机
232 阿拉丁
234 前线任务 2
236 圣天空战记
238 生化危机特别版(2CD)
240 皇家骑士团 2
242 漫画英雄
244 攻击苏联
248 海底大战争
250 钢铁风云
256 滑雪 2
258 鬼斩忍法贴
300 杀戮夜魔
314 红色警报(2CD)
320 兽化格斗
322 钟楼惊魂 2
326 格斗力量
328 古惑狼 2
332 水上电单车 2
334 古墓丽影 2(盗墓者)
338 独臂擎天
342 神秘医院(2CD)
358 毁灭公爵(三维过关)
374 生化危机 2(2CD)
376 风之古罗亚(风之少年)
378 前线任务－命之决择
380 侍魂四－天草降临
382 陆行鸟之不可思议迷宫
394 GT 赛车
396 电车 GO
400 魔术草蜢
402 F1 方程式赛车
406 宿命传说
408 街霸合集(2CD)
412 苍穹红莲队－黄武出击
414 立体炸弹人
416 响尾蛇 2
422 NBA 强力灌篮 3
424 异度装甲(2CD)
426 疯狂电单车
430 魔托车大赛
432 卡通赛车 3
434 电子宠物
436 X－MEN 对街霸(格斗)
438 天诛(三维动作冒险)
444 黑暗追踪者
454 信长之野望－战国群雄传
458 湾岸赛车
462 武士道之刃 2(可联网)
464 生与死
466 小双侠
470 组合战斗
474 钟楼－幽灵之手
478 昆虫骑士
480 铁鹰战士(可联网)
484 电流棒
486 龙珠 Z
488 太空战士 V
490 凝望骑士
492 暗黑破坏神(恐惧)
494 少年军团
498 极品飞车 3
500 白发魔女
502 四人大冒险
510 铁拳 3
512 心跳的回忆 2－爱之彩歌
516 寄生前夜(2CD)
518 侍魂－剑客指南书
522 修罗之门
526BLASTO
528 新世纪钢铁女朋友(2CD)
532 水浒传天导 108 星
538 沙丘(2CD)
556 超级魂斗罗
560 危机四伏
562 热血牛仔
566 牛仔巴布
568 GT 赛车 1
574 生化战士
576 雷鸟 V
578 魔术草蜢 3
582 烹调大师
584 台球
588 围棋
592 97 拳皇
594 实况世界杯
598 银河英雄传
600 银河之星 2(2CD)
602 双界仪(3CD)
604 荒野之枪
610 练金术
612 危城
620 新模拟城市
622 口袋战士
624 日本列岛钓鱼
626 火爆霹雳车
628 火爆霹雳车
644 兵蜂
646 油轮危机(危机碎拳)
648 骰子战斗(中文版)
650 幻想大陆战记
652 爆走传说
660 彩京 5 代－太阳表决
664 南梦宫合集(霸王之大陆)
666 武藏传
672 最后一滴血(2CD)
674 刻命馆真章
680 燃烧战车(合金装备)2CD
686 星海传说(3CD)
688 私立学园(2CD)
690 爆走兄弟
692 3D 台球
700 SD 高达
702 南梦宫枪卡
704 泡泡龙 4 代
706 陷井枪手
708 炸弹人赛车
710 主题医院
726 卡迪亚风暴
734 朱红霞
736 铳梦－火星之记忆
740 击落王时代
742 未来警察
744 天九格斗(90 特攻队)
746 海洋大冒险
748 魔鬼电单车 2
772 魂斗罗 2
774 RPG 工具
776 元朝秘史
780 第五元素
784 侏罗纪公园 2(加强版)
788 CAPCOM 合集－魔界村
798 恋爱候补生
808 乱马
832 南梦宫合集 2
844 三国志六代
848 泰坦尼克号
860 CAPCOM3
862 格兰岛大冒险
864 鬼魂力量 2
872 三国志 2
874 幻想水浒传
876 1945 二代
884 魔剑美神
886 名将(无敌队长)
894 魔域小战士
898 亚沙拉传说
900 雷努机兵(2CD)
908 雷霆机兵
912 恶魔战士
920 古惑狼 3
924 高达百科全书
928 CAPCOM 合集－孤高英雄
932 拉力赛车 2
934 世界杯足球加强版－胜利足球(加强版－40 个国家队)
952 武戏(武术)
954 神龙传(R 血统)
964 古墓丽影 3(盗墓者)
966 宾尼兔
970 CAPCOM 合集 5(格斗家们)
972 虎胆龙威四
974 蚂蚁历险记
982 足球自由人(NAMCO 公司出品)
984 一对一篮球
988 蜥蜴人世界(2CD)
996 超时空之旅
1000 山脊赛车四代(R4 赛车)
1002 波波克罗斯语
1004 玉茧物语
1006 大战略
1010 尖峰战士(快刀)
1024 夺宝奇兵
1028 炸弹人合集
1036 机械人大战 F
1054 欧亚快车杀人游戏(4CD)
1056 幻想水浒传 2
1058 神佑擂台
1062 练金术士 2
1064 高达反击战
1078 无尽的兵器(2CD)
1080 大号蓝球
1082 凝望骑士 R
1084 少年街霸 3
1090 陆行鸟不可思议迷宫(2CD)
思议之迷宫(2CD)
1096 10 方块
1104 幻影堕天使
1108 漫画英雄对街霸
1110 桃太郎道中记
1112 兽化格斗 2 代
1116 文字二代
1118 超时空之旅
1126 头文字 D
1156 梦幻模拟战 4＋5
1158 极度深寒(2CD)
1160 封神领域
1178 幽灵山庄
1180 天空之镇魂歌
1192 维新之岚
1210 智勇双雄(枪神)
1222 太空战士 8 代(4CD)
1224 信长之野望武将风云录
1238 足球经理
1244 跳舞王
1246 天诛－忍凯旋
1248 月华剑士(SNK 公司)
1250 空军指挥
1252 怪物农场
1274 梦幻少女
1296 飞机锦标赛
1298 猫侍(3CD)
1300 吸血鬼传说
1304 极品飞车 4
1308 太空战士六代
1320 雅典娜(3CD)
1330 全球力量－新战斗国家
1332 火魅子传－恋解(3CD)
1338 蜥蜴人世界
1340 电车 GO(前进)!2 代
1346 陆行鸟赛跑
1352 米奇老鼠－俄罗斯方块
1356 98 拳皇(SNK 公司)
1358 罗刹之剑
1376 浪漫传说－开拓者 2
1378 蚯蚓战士 2
1380 星星拆楼(上帝也疯狂)
1382 爆发
1386 信长之野望
1394 绝地风暴
1396 战斗 5 合 1
1398 战斗 6 合 1
1410 机器人大战 F 完结
1414 心跳回忆 3
旅立之诗(2CD)
1422 米老鼠冒险
1424 99 泡泡龙
1426 时之道标
1430 真女神传生(3CD)
1438 滴血街头
1440 A 列车计划
1462 古惑狼三合一
1470 西游记
1472 生存(3CD)
1476 KONAME 公司游戏精选集
1492 幽灵古塔
1496 王牌空战 3(2CD)
1498 超时空要塞(2CD)
1500 银河之星 2(3CD)
1504 银河英雄传说(2CD)
1520 雅帕图直升机
1528 灵魂偷窃者
1552 跨过我的尸体
1560 饿狼传说(三维版)
1562 女神异闻录 2
1564 格兰地亚传说(2CD)
1566 合金装备(燃烧战车)完全版(3CD)－KONAME 出品
1574 私立学园 2
1576 99 足球经理
1578 车神
1582 恐龙危机(CAPCOM 公司)
1584 魔剑美神 2
1592 失落的古代文明 2
1594 病毒
1602 圣剑传说
1626 重装机兵 2
1668 僵尸杀手
1672 SD 高达 G 世纪(2CD)
1682 武当剑
1690 七秘馆
1706 太阁立志传 3
1714 水印之书
1720 鬼魂力量 3－爱与邪恶
1722 谜之少年 3CD
1728 超时空要塞 2
1734 李小龙
1738 沙漠之狐
1742 99 蜥蜴人(2CD)
1746 前线任务 3
1748 实况足球 4－胜利 11 人
1750 魔鬼电单车 3 代
1752 徐徐大作战
1776 信长之野望－烈风传
1802 生化危机 3
1804 NBA 篮球 2000(运动)
1816 足球经理 2000(电子世界)(模拟经营)
1826 装甲骑兵－钢铁的军势
1828 昆虫大决战
1830 超能力大战 2
1846 雷神之锤 2
1864 JOJO 奇妙冒险
1872 食豆世界
1878 三国志Ⅵ加强版
1882 燃烧战车特别版
1884 RPG 三合一(水浒传，前线任务 2，皇家骑士团)
1886 炸弹人合集
1888 格斗 3 合 1(X－MEN 对街霸 EX，毒蛇格斗)
1890 怒道领峰二合一
1896 99 方程式赛车(赛车)
1898 古惑狼赛车
1916 格斗 3 合 1－死亡地区，98 拳皇，真人快手打)
1918 格斗 2 合 1－街霸 3，街霸 EX PLUSA
1924 沉默爆破手
1930 妖精战士 3
1954 时空之旅
1978 玩具大兵 2
1982 超级玛莉
1990 天诛忍百旋
1992 漫画英雄对 CAPCOM
2014 阿兰多拉 2
2018 超时空之轮 2 代
2036 沙丘 2000
2038 NBA2000
2044 彩虹战队
2060 洛克人 5 代
2070 心跳回忆 2
2072 鬼魂力量外传
2086 盗墓者 4
2098 勇者屠龙(2CD)
2100 龙骑士(4CD)
2104 大航海时代 4 代
2110 吉它手－疯狂的黎明
2122 洛克人 6 代
2126 苍魔灯
2132 GT 赛车 2(正式版)2CD
2136 十项全能运动 2000 年
2138 僵尸猎人
2140 寄生前夜 2(2CD)
2142 格斗力量 2
2144 暴走传说 2
2146 高达莎(2CD)
2148 牧场物语
2158 陆行鸟
2162 街霸 EX2(立体街霸 2)
2164 侍魂剑客异闻录
2168 NBA 剑风帖(2CD)
2170 北欧女神(2CD)
2174 鬼眼城
2222 午夜列
2226 生化危机射击版
2232 重扣手 NBA 篮球
2234 波波物语 2
2244 吉田之野望
2248 浪漫冒险潭
2250 特种部队
2272 战斧
2276 飞龙 1＋2
2286 坠天使降临
2288 虎胆龙威
2326 赌神 2000
2330 指比赛马
2344 心跳回忆五
2374 怪物农场
2378 圣灵机
2388 极品飞车 5
2406 EVE(3CD)
2456 龙骑士四
2462 勇者传说
2482 机器人大战 α(阿尔发)
2488 星界之纹章
2490 样掳夜魔
2508 桃太郎
2532 星星拆楼 3 代
2536 实况 J 联盟
2538 徐徐大作战
2540 女神异闻录－罚
2542 攻略指
2550 超时空要塞加强版
2558 太空战士 9 代
2566 蚯蚓战士
2584 漫画英雄对战
2606 高达 GF(4CD)
2616 实况足球 5 代
2518 勇者斗恶龙 7
2634 自由人足球 2
2636 天诛 4
2640 恐龙 2
2646 足球经理 2
2652 天诛中文版
2654 寄生前夜中文
2662 幻想水浒外传
2664 太空战 4,5,6 合集
2682 青之六号
2694 神来
2732 美国大兵 2
2760 盗墓者五
2772 古惑狼 4
2852 卡通猫与古惑鼠
2856 玩具兵之勇者
2862 射雕英雄传
2864 幽灵剑客
2868 洛克人 5
2870 永恒传说
2872 米老鼠跳舞
2874 阿拉神灯
2894 RPG 创作室 4

重庆仙童电玩

XianTong

PS 碟　4.50 元／张

DC 碟　7.00 元／张

5 张起邮，免邮费

商品目录、免费索取，你也可参考其它广告目录进行选购。本店决不出售翻版机和更换光驱的主机本店精修各种游戏机及其光驱，收费便宜。

邮购地址：重庆市渝中区新华路 273 号
(电话：023－63727308)
邮编：400010　传真：023－63727308
收信(款)人：仙童电玩

广州意翔电子

欢迎浏览我们的网站，您会有意想不到的惊喜！

Http：//www.myx－games.com

E－mail：myx@myx－games.com

专业经营　PS、PSⅡ、PC、DC、GB 各种游戏主机、配件、及电脑周边产品

热门推介
DC－光头控制 IC
DC－光头控制板
DC－振动方向盘
DC－内置振动手制(各色)
DC－振动枪
DC 可连接上网的 4M 记忆卡

最新现货
PC－788USB 手制
PC－788V 内置振动手制
PC－777 15 针单打手制
PC－777 25 针双打手制
PC－新款耳机／音箱

公司地址：广州市先烈东路 190 号粤海凯旋大厦 1308 室
联系电话：020－87254096　87253717
联系人：江小姐、马小姐　邮编：510500

南太门市部：广州市西堤二马路 8 号南太日用品市场 A118 档
电话：020－81858642　邮编：510140

天河门市部：广州市天河石牌西路 550 号新概念电脑城二楼中央柜台
电话：020－87540192　邮编：510630



天津海虹游戏



玩友神州社会员杨子江开办（LV70 职业教皇）闯关族挚友，信誉保证

优质日本卡通动画，4 元/张，节目单每 1 条是一个购买单位，每月都有新品种上市，邮费 15 元，不论多少。



（动画片 VCD）机器人大战登场作品

- 圣战士 3CD
- 飞跃颠峰 Gunbster 3CD
- 重战机 2CD
- 传说巨神伊迪安 4CD
- 超时空要塞 TV 版 12CD
- 可曾记得爱 2CD
- 超时空要塞 PLUS4CD
- 真三一万能侠 7CD
- 魔装机神 7CD
- 新世纪 EVA13CD
- EVA 完结篇 4CD
- 机动战士高达 F91 2CD
- 高达马沙的反击 2CD
- 高达 00790VA 版 6CD
- 高达 0079TV 版 16CD
- 高达 0080 口袋战争 3CD
- 高达 0083 6CD
- 高达 0083 剧场版 2CD
- 高达 08MS 小队 6CD
- 高达 08MS 小队完结篇 1CD
- 机动战士 Z 高达 17CD
- 机动战士 ZZ 高达 16CD
- 机动战士 G 高达 17CD
- 机动战士 V 高达 17CD
- 新机动战记 W 高达 17CD
- W 高达无尽的华尔兹 2CD
- W 高达战场回忆录 4CD
- 战国魔神 13CD

其他卡通精品

- 机动战士 X 高达 17CD
- 倒 A 高达 6CD
- SD 高达（2CD）
- 银河英雄传说完全 TV 版 55CD
- 银河英雄传说污名的代价 2CD
- 银英传朝之梦夜之歌 2CD
- 银英传白银之谷 2CD
- 银英传新战争序曲 2CD
- 城市猎人百万黄金 1CD
- 城市猎人海滩之战 1CD
- 城市猎人我的爱人 2CD
- 城市猎人保镖密令 2CD
- 99 城市猎人 2CD
- 城市猎人爱与宿命的连发枪 2CD
- 超时空要塞 2 3CD
- 超时空要塞 D7 4CD
- 超时空要塞 D7 电影版 1CD
- 不思议游戏剧场版 2CD
- 柯南世纪末魔术师 2CD
- 柯南来自黑暗组织的女子 2CD
- 柯南 14 番目的 2CD
- 柯南引爆摩天大楼 2CD
- 柯南青山刚昌短篇集 1CD
- 柯南连续两大杀人事件 2CD
- 柯南太顺利的推理 1CD
- 柯南超级杀人计划 2CD
- 柯南毛利小五郎 2CD
- 柯南意味深长的音乐盒 2CD
- 柯南第十位乘客 2CD
- 柯南刑事恋爱物语 2CD
- 柯南卡拉 OK 厅杀人事件 1cd
- 柯南步美被绑架事件 1CD
- 柯南阿兰的初步推理 1CD
- 柯南瞳孔中的暗杀者 2CD
- 柯南江户诱拐事件 1CD
- 柯南黑天使的翅膀 2CD
- 柯南对怪盗基德 1CD
- 柯南奇怪的寻人事件 1CD
- 大友克洋－麻木之部屋 2CD
- 大友克洋－老人与 Z2CD
- 大友克洋－亚基拉 2CD
- 大友克洋－世界末日 2CD
- 大友克洋－机械嘉年华 2CD
- 大友克洋－memoeries（记忆）2CD
- 浪客剑心 TV 版（一）12CD
- 浪客剑心 TV 版（二）14CD
- 浪客剑心 TV 版（三）7CD
- 浪客剑心 TV 版（四）9CD
- 浪客剑心 TV 版（五）9CD
- 浪客剑心追忆篇 4CD
- 浪客剑心剧场版 2CD
- 圣斗士星矢－黄金十二宫 25CD
- 圣斗士星矢－神与神激战 1CD
- 圣斗士星矢－黄金苹果 1CD
- 圣斗士星矢－海皇篇 5CD
- 圣斗士星矢－北欧篇 9CD
- 圣斗士星矢－最终圣战 1CD
- 圣斗士星矢－真红少年 1CD
- 幽游白书 TV 版上 12CD
- 幽游白书 TV 版下 12CD
- 幽游白书 TV 版完结篇 14CD
- 幽游白书剧场版 2CD
- 幽游白书电影版夜叉阴谋 1CD
- 暗黑破坏神 3CD
- 罗得岛战记 6CD
- 新罗得岛战记 9CD
- 圣子到 12CD
- 剑风传奇 13CD
- 相聚一刻 TV 版上 16CD
- 相聚一刻 TV 版下 16CD
- 相聚一刻剧场版 1CD
- 宇宙骑士 16CD
- 宇宙骑士 2 3CD
- 天地无用剧场版－炎夏之圣诞 2CD
- 天地无用剧场－遥远的思念
- 新天地无用 TV 版 9CD
- 新天地无用外传 9CD
- 孔雀王 3CD
- 真孔雀王 2CD
- Jodo 奇妙冒险 3CD
- JOJO 冒险第 2 部 3CD
- 3X3 只眼第二部 3CD
- 金田一少年 TV 版 13CD
- 金田一少年－歌剧院幽灵 2CD
- 金田一七濑美雪杀人嫌疑犯 1CD
- 金田一露西亚人偶事件 5CD
- 金田一绝顶聪明的推理 2CD
- 金田一飞弹机关屋杀人事件 3CD
- 金田一 2 杀戮之绀碧岛 3CD
- 少女革命 TV 版 13CD
- 少女革命剧场版 3CD
- GS 美神剧场版 1CD
- 逮捕令（1－4）4CD
- 逮捕令剧场版 2CD
- 橙路 TV 版 24CD
- 橙路剧场版 2CD
- 碧奇魂 20VA 版 1CD
- 碧奇魂 TV 7CD
- 学校有鬼 6CD
- 大运动会 6CD
- 爆笑吸血鬼 3CD
- 烈火之炎 14CD
- 街霸剧场版 2CD
- 饿狼传说 4CD
- 恶魔战士 4CD
- 99 拳王 2CD
- 拳王 2000（1CD）
- 空战士 9 1CD
- 侍魂 3CD
- 斗神传 2CD
- 地狱老师 TV 版 16CD
- 地狱先生 1CD
- 装甲骑兵 3CD
- 幽灵公主 2CD
- 银河战国群雄传 18CD
- 吸血姬美夕剧场版 2CD
- 我的爱神 3CD
- 幸运女神 6CD
- 伤追人 5CD
- 樱花大战 2CD
- 樱花大战 TV 版 5CD
- 樱花大战 TV 第 2 部 5CD
- 樱花大战第 3 部 5CD
- 樱花大战第 4 部 5CD
- 樱花大战第 5 部 5CD
- 心跳回忆 2CD
- 心跳回忆 MTV1CD
- 北斗神拳 2CD
- 天空之城 2CD
- 天空战记 3CD
- 听到涛声 1CD
- 清涩宝贝 6CD
- GTO 麻辣教师上 9CD
- GTO 麻辣教师下 8CD
- 机动战舰剧场版 2CD
- 五星物语 1CD
- 风魔小次郎 6CD
- 寄生前夜 2CD
- 青之 6 号 4CD
- X 战记 2CD
- 东京巴比伦 1CD
- 最游记 11CD
- 能量宝石 1CD
- 鬼神童子 2CD
- 倒凶十将传 2CD
- 足球小将 5CD
- 蜡笔小新 2CD
- 特搜机动队 3CD
- 守护月天 3CD
- 海底娇娃蓝华 4CD
- 强殖装甲 3CD
- 沙罗曼蛇 2CD
- 梦幻街少女 2CD
- 兽兵卫忍风帖 2CD
- 武神传说 3CD
- 魔术师奥凡 9CD
- 魔术师奥凡第 2 部 12CD
- 霸王大陆龙骑士 6CD
- 魔剑美神剧场版 1CD
- 秀豆魔道士 OVA 3CD
- 秀豆魔道士 9CD
- 秀豆魔道士完结篇 13CD
- 新秀豆魔道士 9CD
- 青空少女战队 2CD
- 攻壳机动队 2CD
- 攻壳机动队示郎正宗 2CD
- 攻壳机动队 M66 1CD
- 福星小子圣水奇缘 2CD
- 他和她的故事 14CD
- 银河铁道 999 1CD
- 无责任舰长 3CD
- 新无责任舰长 5CD
- 机动警察 2CD
- 机动警察诞生 3CD
- 白色猎人 9CD
- 冒险少女娜汀亚 2CD
- 破邪大星 3CD
- 光之帆船 2CD
- 哥布拉大决战 2CD
- 鲁帮三世 2CD
- 七都市物语 1CD
- 怪医秦博士 3CD
- 火圣旅团 1CD
- 宇宙海盗 2CD
- 梦幻骑士 5CD
- 洛克人 4CD
- 风之谷 4CD
- 电脑刑事 3CD
- 八云立 1CD
- 决斗三万年 1CD
- 英雄本色 1CD
- 阿拉雷 2CD
- 金星战记 2CD
- 吉他少年 1CD
- 网络战士 2CD
- 少女安妮 2CD
- 绀碧舰队 2CD
- 新海底军舰 2CD
- 魔动王电影版 1CD
- 星方武侠 6CD
- 美少女枪神 2CD
- 恶杀罗鬼 13CD
- 学校幽灵 6CD
- 无限地带 6CD
- 影技 3CD
- 艾迪龙战记 7CD
- 课本没教的故事 2CD
- 三个候补猎人 1CD
- 午夜之眼 2CD
- 电脑战队 3CD
- 灵魂力量 9CD
- 新吹破糖危机 7CD
- 恋爱候补生 1CD
- 烈炎杀人课 2CD
- 天使禁猎区 1CD
- 真夜中侦探 6CD
- 听到涛声 1CD
- 铳梦 1CD
- 福星小子爱星球之恋 2CD
- 乱马 1/2 3CD
- 乱马 1/2 中国侵昆仑之战 2CD
- 美少女杀手 2CD
- 巴别二世 4CD
- 尾琦南绝爱 1CD
- 精灵使 1CD
- TO HEART 7CD
- 流星花园剧场版 1CD
- 神秘机械女神 4CD
- 梦中相会 3CD
- 王立宇宙军 2CD
- 光明战士 2CD
- 圣传 2CD
- 玲音 5CD
- 变色龙 3CD
- 闪电霹雳车 4CD
- 刻之大地 3CD
- 安充达－大学篇 2CD
- 尾崎南 1CD
- 兰色高达完全版 10CD
- 迷宫物语 1CD
- 爆炎一族 2CD
- 女恶魔人 8CD
- 星际争霸 6CD
- 库洛魔法使 14CD
- 库洛魔法使剧场版 2CD
- 接触 2CD
- 星界之文章 4CD
- 时空转抄 6CD
- 高智能方程式赛车 4CD
- 装甲骑兵 TV 18CD
- 星方天使 1CD
- 少年街霸 2CD
- 白色猎人剧场 2CD
- 龙姬传承 1CD
- 篮球飞人 1CD
- 再见萤火虫 2CD
- 炎之记忆 2CD
- 龙猫 2CD
- 百变狸猫 1CD
- 生化危机真人版 2CD
- 魔影紫光 2CD
- 织田信长真人版 2CD
- 怪医秦博士千億版 2CD
- 乐胜 1CD
- 口袋妖怪爆炎 2CD
- 女神候补生 4CD
- 恐怖宠物店 2CD
- 安达充最后冠军 3CD
- 猎人 3CD
- 皮卡丘的寒假 1CD
- 毕其顿的恶魔 2CD
- 魔鬼天使战警 3CD
- 浪客剑心 TV 版未放映 1CD
- 爱情白皮书 7CD
- 幸运女神 6CD
- 太空战士 8MTV 1CD
- 枪神 TV 13CD
- 尾崎南最终章 3CD
- 幻魔大战 2CD
- 虚界的魔兽 OVA 5CD
- 宫崎俊高立的未来世界上 13CD
- 宫崎俊高立的未来世界下 12CD

优质 PS 游戏金碟 10 元/张，免费索取节目单（1000 余种），邮费 15 元不论多少。顶级纯金珍藏蝶，30 元/张。

经典 RPG

射雕英雄传；宿命传说美日版；永恒传说 3CD；太空战士 4，5，6；FF1－6 代资料盘（1CD）；FF7 日版（3cd）；FF7 国际版（4CD）；FF7 英文版（4CD）；FF8 日英文版（4cd）；太空战士 9 日文版（4CD）；太空战士 9 英文版（4CD）；勇者斗恶龙 7（2CD）；寄生前夜中文版 2CD；寄生前夜 2 美日版（2CD）；铳梦；/幻想传说；龙战士 3，4；/时空之旅；星海传说 2（2CD）；陆行鸟迷宫 2 美日版；格兰蒂亚英文版（2CD）；妖精战士 1，2；妖精战士 3（2CD）；妖精战士怪物赌场（2CD）；异度装甲英文版（2CD）；异度装甲日文版（2CD）；幻想水浒传 1，2；浪漫传说 1 代美日版；阿兰多拉 1 代美日版；暗黑破坏神（动画版）；灵魂黑客（3CD）；武神传说；/神界之战；银河之星 1 英，日版（2CD）；银河之星 2（3CD）；武藏传英，日版；凝望骑士 R；/神玲物语；北欧战神美日版（2CD）；浪客剑心；/兵峰 RPG；武士道列传；利加亚传说；幻想水浒外传；神来；/巫术；WILD ARMS1 代；WILD ARMS2 代（2CD）；穿越时空日文版（2CD）；穿越时空英文版（2CD）；龙骑士（4CD）；女神异闻录罪；女神异闻录罚（2CD）；RPG 创造室 2（2CD）；SRPG 创造室；人鱼传说；/钓鱼太郎；怪物农场 1，2；玛莉工作室；艾莉工作室；玛鲁王国人形姬 1，2；圣剑传说美日版；屠龙战记（2CD）；波波古罗斯物语 3（3CD）；

经典 SLG

SD 高达 F（4CD）；万达尔之心 1，2 代；前线任务抉择；我的暑假；/少年兵团；新机器人大战；新 SD 战国传；大航海时代 2；大航海时代外传；皇家骑士团 2 美日版；机器人大战 F；机器人大战完结篇；机器人大战 a；机器人大战 CB；第四次机器人大战 S；三国 4，5 中文版；魔剑美神 1，2；幻想大陆战记黄金版（2CD）；便利店之王；路行鸟牧场；圣战士传说；太阁立志传 2，3；三国志霸王大陆；大航海 4；/维新之岚；纯情可怜骑士团；太空战士战略版美日版；真机器人战线；真三一万能侠；正义文章 2；基伦野望（2CD）；基伦野望资料；梦幻模拟战 1＋2；梦幻模拟战 4＋5（2CD）；三国孔明传；毛利元就；/织田信长；超魔神英雄传；沙罗曼蛇大战略；主题医院；/天下统一；J 联盟育成足球；银河英雄传说；人鱼的烙印；银河英雄大富翁（2CD）；文明 1，2；/FEDA2；机器人大百科（2CD）；卡片召唤师；圣灵机；/大战略；新战斗国家；

其他类

心跳纪念品 1，2（5CD）；凝望骑士；/虹色青春；彩之爱歌（2CD）；旅立之诗（2CD）；L 的季节；/心跳方块；心跳放课后；双面女郎（2CD）；拥抱季节（2CD）；天诛中文版；足球自由人 2 天诛 2；/斗神传 3；洛克人 1，2，3，4，5，6，7，8；洛克人 X3；/洛克人 X4；洛克人 X5；/魂斗罗 2；超时空可曾记得爱（2CD）；少年街霸 1，2；CAPCOM 合集 1，2，3，4，5；双截龙；/铁拳 1，2，3；高达格斗之王 1，2；真人快打合集；拳王京（好版）；侍魂 1＋2；世界斯诺克台球大赛；足球经理 2000；大众高尔夫 2；D 之食卓（3CD）；盗墓者 1，2，3，4，5 代；日版生化 2（2CD）；美版生化 2（2CD）；生化 1 震动（2CD）；生化 3 英日版；实况沙罗曼蛇；沙罗曼蛇外传；沙罗曼蛇；/终极火力；R－TYPE；/山脊赛车 3；实况足球 5 中文版；雷鸟 5；/本格围棋；游戏王 1，2；/名侦探柯南；新世纪 GPX 方程式（2CD）；实况足球 3，4；95，96，97，98，99 拳王；合金装备加强版（3CD）；足球小将

优质 DC 金碟，8 元/张，邮费 15 元，每张碟均经测试，绝无质量问题．每月新品种见节目单最后即可．隆重推出 DC 金手指盘，内附 53 个 DC 大作的金手指，还可输入其他密码，功能和 200 多元的金手指卡相同，仅售 15 元/张!!C

001 莎木日文版（不死机）3CD；002 莎木美版（不死机，未删节）4CD；003 格兰蒂亚 2 美版（不死机，全动画）3CD；004 黄金国之门；005 黄金国之门 2；006 世嘉 GT；007 世嘉 GT plus；008 世嘉拉力 2；009 樱花方块 2；010 漫画英雄 VS CAPCOM2；011 海豚 DC 版；012 Canon Spike；013 阻击手 Silent Scope；014 恶魔战士（对战）；015 黑色细胞 Black Matrix 2CD；016 生化维罗尼卡 2CD；017 灵魂战士 soul Reaver；018 Sonic 大冒险；019 Sonic 大冒险 2 体验版；020 Sonic 外传；021 罗德岛战记；023 世界高尔夫大赛；024 Hello kitty；025 死亡之屋 2；026 快打刑事 2；027 隐藏与危机；028 卡通赛车；029 生与死 2 美版；030 生与死 2 日版；031 VR 足球 2000；032 盗墓者 4；033 盗墓者 5；034 疯狂出租车；035 死亡密令（枪版）；036 武装飞鸟 2；037 出租英雄；038 高达 0079；039 街霸 3（1＋2）；040 街霸 3（3ND）；041 少年街霸 3；042 钻石博士方块；043 世界棒球大赛；044 冰岛企鹅田径赛；045 火星任务（飞机，CAPCOM）；046 信长野望将星录；047 法拉利 F355；048 SNK VS CAPCOM；049 梦幻模拟战千喜版；050 生化危机 2（2CD）；051 生化危机 3；052 皇牌轰炸机；053 星球大战赛车；054 星球大战过关；055 波斯王子阿拉伯之夜；056 格斗力量 2；057 三国 6；058 丧尸复仇不死机版；059 钻石泡泡龙；060 泡泡龙 4；061 雷曼 2；062 南方公园；063 南方公园赛车；064 玲木电单车大赛；065 机动战舰；066 再生侠；067 桑巴舞砂槌；068 恐龙危机；069 育成赛马（SEGA 出品）；070 私立学院 2 完美版；071 樱花大战 2（3CD）；072 圣灵机；073 V 拉力赛车 2；074 首都高速 1 代；075 首都高速 2 完美版（可 SAVE）；076 杀戮夜魔 2；077 数码森林；078 兵人；079 英雄谭大作战；080 电脑战机 2；081 俄罗斯方块；082 NAMCO 博物馆；083 魔剑 X；084 真人快打；085 蓝刺；086 铁路大亨 2 代；087 苏生；088 超能力大战 2 089 QUAKE；090 QUAKE3；091 特技自行车；092 宇宙第五频道；093 斗魂列传；094 商业间谍；095 银河之翼；096 刀魂 2；097 神机世界 1；098 神机世界 2；099 彩虹 6 号 2 代；100 剑风传奇；101 拳王 99；103 对对和麻将；104 刑警 202；105 台球；106 VR 战警 2；107 苍钢之骑兵；108 F1 世界 1；109 F1 世界 2；110 大战略；111 电车 GO2；112 悉尼奥运会；113 欧洲杯足球；114 滑板冲浪；115 极限运动 Extreme Sports（SEGA 出品）；116 Tricolore Crise（RPG）117 光明与黑暗；118 冰冬音乐世界；119 翡翠战士（HUDSAN，RPG）；120 NBA2001；121 十八轮大卡车；122 赌城押牌王；123 世嘉湖钓鱼；124 美少女学园；125 DDR2 代完美版；126 DDR 俱乐部 DC 版；127 七星魔法使徒（FALCOM，RPG）；128 金银岛大冒险；129 古堡屠龙；130 钢铁战记（CAPCOM，机器人对战）；131 影子侠（AVG）；132 百兽王；133 VR 战士 3；134 Napple Tale（RPG）；135 JULY 七月（AVG）；136 央华封神（ESP，战略）；137 失落的皇国；138 人类最终决战；139 星际斗士 2；140 VR 网球；141 霸王战记（战略）；142 火箭小子；143 杀手卫星；144 卡通战士；145 深海怪杰 2CD，AVG；146 欢乐跳舞；147 铁达魔龙（3D 射击）；148 特技滑板；149 滑板飞侠；150 胜利三旗赛车；151 蛋（RPG）；152 空中霸王；153 能量宝石 1；154 能量宝石 2；155 MSR 赛车（SEGA 出品）；156 全日本摔跤；157 JOJO 冒险；158 七之密馆（光荣 AVG）；159 太空怪虫；160 终极摔跤大赛；161 虫虫特工队；162 魔域战斧（4 打）；163 街头图鸦（Jet Grind Radio）；164 顽皮小魔星；165 WWF 摔跤擂台大赛；166 罪恶之城；167 拳击大赛；168 恐怖战士；169 MDK2；170 玩具骑兵（SEGA，射击）；171 坦克和体战；172 古代遗迹之谜（HUDSAN，RPG）；173 幻影骑兵；174 太阳保卫者；175 魔法小女巫；176 东尼滑板；177 撞车王；178 摔跤大赛；179 梦游美国 2001；180 梦幻之星网络版；181 GUILTY GEAR X；182 月华剑士 2；183 VGA 引导碟 1.2 版；

经典游戏音乐，歌曲 CD，8 元/张，邮费 15 元不论多少。未注明 CD 数的均为 1CD。

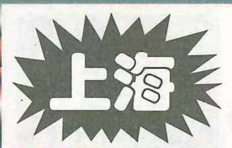
经典游戏音乐 CD

- 太空战士 9 原声 4CD
- 太空战士 9 歌集（含英文曲）
- 太空战士 8 原声 4CD
- 太空战士 8 歌曲
- 太空战士 8 钢琴曲
- 太空战士 8 管旋乐
- 太空战士 7 原声 4CD
- 太空战士 7 重奏版
- 太空战士 6 原声 3CD
- 太空战士 6 钢琴曲
- 太空战士 6 特别版
- 太空战士 6 伟大的终曲
- 太空战士 5 原声 2CD
- 太空战士 5 钢琴曲
- 太空战士 5 亲爱的伙伴们
- 太空战士 4 原声
- 太空战士 4 钢琴曲
- 太空战士 4celtic moon
- 太空战士 4minimum album
- 太空战士 5＋1
- 太空战士 3 原声
- 太空战士 3 永远的风之传奇
- 太空战士 1＋2 原声
- 太空战士虔诚的祈祷
- 太空战士神秘的旅程
- 太空战士风与火
- 太空战士龙与星
- 太空战士混音版
- 太空战士爱在成长
- 太空战士传奇
- 太空战士 1987－1994
- 太空战士交响组曲
- 太空战士战略版原声 2CD
- 圣龙传说原声
- 勇者斗恶龙 6 交响曲 2CD
- 勇者斗恶龙 6 钢琴曲
- 勇者斗恶龙 4 管旋乐
- 勇者斗恶龙 4 钢琴曲
- 勇者斗恶龙 3
- 勇者斗恶龙 1
- 勇者斗恶龙 2
- 勇者斗恶龙 1＋2
- another mind 原声
- 武藏传原声 2CD
- 陆行鸟赛跑
- 陆行鸟迷宫 1
- 陆行鸟迷宫 2
- 时空之旅原声 3CD
- 时空之旅 PS 版
- 穿越时空 3CD
- 晶莹之露原声 2CD
- 前线任务 2 原声
- Live a live 原声
- 圣剑传说 3 原声 3CD
- 圣剑传说 PS 版 2CD
- 浪漫沙嘉 3 原声
- 浪漫沙嘉开拓者原声 2CD
- 浪漫沙嘉开拓者 2
- 放浪冒险潭原声 2CD
- 异度装甲原声 2CD
- 寄生前夜原声 2CD
- 寄生前夜混音版
- 女神传说原声 2CD
- 女神传说混音版
- 生化危机 1－3
- 皇家骑士团 2 原声 3CD
- 生化维罗尼卡原声
- BASTMOVIE 歌曲集
- 恶魔城月下夜想曲原声
- DDR3 原声 2CD
- 吉他 2 代音乐集
- 龙骑士传说原声
- 格兰迪亚原声 4CD
- 格兰迪亚 2 原声
- 利加亚传说原声
- 银河之星原声
- 佳尔亚幻想记
- 燃烧战车原声
- 寂静岭
- 幻想传说原声
- Wildarms 原声
- Wildarms2 原声集 2CD
- 超级玛利 3
- 萨尔达传说 64 音乐
- 心跳回忆 2 歌曲全集
- 机器人大战 a 原声集 3CD
- GT 赛车原声集
- 游戏歌曲精华录 1－4 集 4CD
- 阿兰多拉原声
- 生化危机混音版
- SFC 大金刚 3
- 梦精灵 Nights
- SFC mother2
- 梦幻模拟战 3 歌曲集
- 梦幻模拟战 5 歌曲集
- 恶魔城血之轮回
- 历代恶魔城音乐精选
- 历代恶魔城音乐精选 2
- 恶魔城启示录
- 生化危机交响乐
- DC 宇宙第五频道原声
- 超级玛莉 64
- 超级玛莉混音
- 银河之星 2 永远的兰色
- 经典游戏交响音乐会 5CD
- 心跳回忆 OVA 原声
- 心跳回忆奇妙圣诞
- 心跳回忆 5 周年纪念
- 心跳回忆馆林见晴
- 心跳滕崎诗织永远在一起
- 心跳回忆滕崎诗织情人节
- 心跳回忆滕崎诗织风之扉
- 心跳回忆滕崎诗织钢琴精选
- 心跳回忆虹色青春
- 心跳回忆原声歌唱集
- 樱花大战原声歌唱集
- 莎木音乐 CD

1. 土星节目软件数百种，6 元/张，保证质量，邮费 15 元，请著明 2 个备选节目。请参考以前广告或索取节目单。本地玩友以店内标示价格为准。
2. PS，SS，DC 目录免费索取，音乐 CD，动画片请参考广告．单独索取请添好回程信封并贴 0.8 元邮票。

邮购地址：天津市和平区兴安路 185 号　　邮编：300020

电话：022－27308685　　Q 收款人：杨子江



贝司音像总汇 新次元

專業二手買賣 电玩专卖店

喜迎千禧 第一春

来信请附上信封 邮票及 1 元钱

新年宣告: 新年新次元(黄浦店)换新址:欢迎新老玩友一起届时光临,指教,地址:上海市汉口路 361 号,咨询电话:021-63229104(另从 2001 年始,一切邮购业务转至汉口路 361 号黄浦店,请勿将款再寄至虹口店及浙江中路 159 号,谢谢合作!!!)新次元,真挚的请您有空来看看!!!邮购详细地址:上海市黄浦区汉口路 361 号(近山西路)收款人:新次元负责人收 邮编:200001 电话:021-63229104

品名 主机	价格	邮费
PS Ⅱ主机 128 位主机	2999	40
DC128 位主机 欧、美、日	特价	
PS 机小型 ONE	特价	
PS 机主机 限量发售	990	40
N64 主机、二盘卡全套 双手柄	1580	40
双倍速机皇 CDZ(送拳皇卡两张)	3290	40
万用 VGA BOX(带三路插口)	380	20
超任 16-32 内存(送 48M 游戏)	200-300	20
WS 神奇天鹅学机(须购卡)	790	20
N64V64 光石碟机(可看 VCD)	1880	40
N64CD64 光碟机	1590	40
PSONE 液晶显示屏	870	40
DC 专用液晶显示屏	1080	40
PS Ⅱ液晶显视屏	1580	40
PS 机专用液晶屏	850	100

品名 主机	价格	邮费
日本全进口 14 寸彩监 N 制	490-680	不邮购
PS VCD 电影卡(纠错王)	220	15
SS VCD 电影卡	420-580	15
PS SS 双用枪	120	15
SS 原装大摇杆	130	20
N64 原装手柄特价	190	20
N64 明星大乱斗大摇杆	190	30
N64 原装记忆卡	180	10
N64 原装振动卡	280	10
N64 3D 加强卡(4M 显存)	260	10
DC 电脑战机摇杆(SEGA 原装)	290	30
原装卡西欧图画打字机	290	20
特别介绍:		
PS 机专用液晶屏	850	100
SNK 机皇单速	1580	40

品名 主机	价格	邮费
GB 摄像头	390	10
超任套机 UFO(博士)32M	550-780	50
GB 打印机专用色纸	95	5
SFC 超任游戏大全解码	180	10
SFC 天地创造中文版 776 光盘	130	10
SFC 新游戏天地创造(中文)	40	10
SFC 新游戏圣火徽章 776	40	10
SFC 金手指 2 张 1 套	50	10
DC 手柄转 PS 转接口	98	10
SONY MD 空盘 A 级品牌	20	10
NGP 彩机	430	20
GB 薄机	超低价	
GB 彩机	超低价	
SFC 光碟机	1180	40
机皇 SNK 硬卡机	电询	

品名 主机	价格	邮费
机皇 SNK 原装街机摇杆	480	40
GG 卡魔法骑士	320	10
GG 卡银河之星	380	10
GG 卡大战绿	190	10
GG 卡封印传说	250	10
GG 卡海豚	90	40

另 GG 卡询问请致电 021--65123141
DC-SFC 模拟器供应详细请致电询问
DC-PS 模拟器供应详细请致电询问
从占至今电玩的收藏家天地 PS 模拟位机卡
8 位任天堂原装 FC 卡,品种繁多,请致电询问
16 位超任原装 SFC 硬卡 请致电
N64 原装 SFC 硬卡 请致电询问
另:收购古董级各类原装机卡

贴换市场

PS2 软件贴换 32 位机贴换 32 位机
DC 软件贴换 32 位机贴换 64 位机
N64 卡带贴换 32、64 位机贴换 128 位机
SFC 硬卡贴换 8-16 位卡带贴换 10 元起
NCP、WS、NOMAD、GG、GB 卡带掌机贴换
DC 软件贴换 PS2 软件(须原版)
PS Ⅱ、DC、SS、PS 软件都可互相交换

只要想换放马过来

贴换、贴换、再贴换 16 位起无论什么旧游戏或软件都可以帮您互相贴换

特别介绍: **随身玩伴**

2000 年东京电玩展独得 6 个大奖的名品(随身玩伴),隆重登场,特别应广大玩友要求,又一次将"随身玩伴"带到每一位玩友身边!它功能强大,是每一位有 PDA 玩伴必备软件,对应 PS /PS2 游戏主机,连同说明书只售 88 元

新次元为每一位玩友再次推荐好的收藏电话套卡,画面精美,内容丰富,是电话卡收藏者及 SNK 的拥必购之品,每套 25 元,单购一张 15 元 邮费一律 5 元

行动要快!!!

拳皇 99 精装电话套卡介绍

凡在 1 月 1 日至 2 月 8 日来我店消费 150 元(不含主机)就送 99 拳皇卡一套

???玩腻了的软件怎么办???
各种 PS2、DC、PS、SS 软件件各店都可以帮你贴换和回收

大量回收

PS2 主机、软件、配件
MD、CD、随身听
SNK 原装软件,精典软件
SS、PS 主机、配件及软件
SNK 各型号主机及一切附属配件、软件
3DO 松下各型号主机、配件、软件
SFC 超任套机及超任光碟机
SS 土星原版软件 95 格斗之王
NGP、WS、NOMAD、GG、GB 所有掌机及卡带
3DO 原版软件、精典软件
SNK 卡带主机及各类硬卡
N64 主机,光碟机及各类硬卡及配件

只要想卖马上过来

回收、回收、狂回收 16 位无论什么旧游戏机或软件本店都能帮您收购

尽在其中 怀旧长廊

SNK、NEO、GEO 机皇榜
超一流的移植,超感观的体验,街机大作
KOF 系列 饿狼系列
龙虎系列 侍魂系列
月华系列 合金弹头
每张仅售 10-90 元

松下 3DO 游戏盒
精典游戏,数不胜数
品种繁多,电脑名作
再现风彩
生化悍将,DOOM,银河飞将,神秘岛,鬼屋魔影,秘光宝石
每张仅售 30-70 元

任天堂 N64 SFC 卡带王朝
名作、大作一大堆
珍藏、观赏、绝佳选择
N64: 大金钢 64、撒尔达 64、皇家骑士团 64 20-580 元
SFC: 最终幻想、魔装机神、勇者斗恶龙 40-500 元

精品收藏
SNK,99 拳皇电话磁卡
仅售 25 元,邮费 10 元
另有 FF8 代手表,腰表项链打火机,勇者 7,拳皇烟盒钥匙圈,八神,铁拳,蓄存罐及各类电玩附件,文具

世嘉 SS 土星哀败的帝国
数百种经典绝版游戏,让你重渡旧学,留做收藏都更是好上叫好的
经典提名:
真女神系列、龙之力量系列
樱花大战系列、银河之星系列
光明力量系列、三国系列

回味无穷

新次元黄浦店: 上海市汉口路 361 号(近山西路南京路) TEL:(021)63229104 联系人:负责人收 邮编:200011
新次元虹口店: 上海市虹口区东长治路 903 号(近公平路)TEL:(021)65123141 联系人:负责人收 邮编:200082
特此声明: 凡寄往各店贴换物品,请于一月之内与我店及时联系,如逾期,我处将自行处理,如有遗失,后果自负
特约服务: 本店设维修服务,专业技师主修,针对各种烧、损、坏游戏机修理,收费低,小毛小病,立等可取,让您死机复活

鹏程电子

拷霸 傻瓜型光盘拷贝机

面向全国 诚征代理商



支持: PS2、PS、DC、SS、PC、VCD、CD

一拖一: 8 速烧录,每天烧录 100 片左右 价格: 5800 元
一拖三(标准型): 8 速烧录,每天烧录 300 片左右 价格: 9500 元
一拖四(豪华型): 12 速烧录,液晶显示,中英文操作,烧录功能强大 每天烧录 500 片左右 价格: 17800 元

无须连接电脑,只须轻轻一按,即可轻松完成光盘拷贝,成功率高达 99.7%



大量批发 CD-R 空片

铼德牌、托尼牌,质量稳定,确保使用率 98%以上。
价格: 1 元? 角/片

批发游戏机及周边配件,彩本、小本攻略书。

公司总部:
广州市工业大道北 97 号之二凤凰商业楼 603
资询电话: (020)84344260、84371475
传真: 84371475 联系人: 李先生
技术服务部:
(020)84128443
联系人: 吕先生
经营部:
广州市西堤二马路 8 号南太批发商场二楼 B82 号
电话/传真: (020)81914266 联系人: 赵小姐

启示

因前段市场需求过盛,造成缺货现象,对未能满足需求的部分客户,表示深深的歉意。现已增加新产品,价格大幅度下调,敬请新老客户来电查询。

上海新一代电玩专卖店

专业批发、零售、维修、邮购

商品	价格	邮费
PS9002 型(豪华套餐)主机+双手柄+跳舞毯+1M 记忆卡+AV 线+电源+10 张光碟	1350 元	邮费:50 元
(普通套餐)主机+双手柄+1M 记忆卡+AV 线+电源	1250 元	邮费:50 元
PS7501 型(豪华套餐)主机+双手柄+跳舞毯+1M 记忆卡+AV 线+电源+10 张光碟	1400 元	邮费:50 元
(普通套餐)主机+双手柄+1M 记忆卡+AV 线+电源	1300 元	邮费:50 元
PS9001 型(豪华套餐)主机+双手柄+跳舞毯+1M 记忆卡+AV 线+电源+10 张光碟	1450 元	邮费:50 元
(普通套餐)主机+双手柄+1M 记忆卡+AV 线+电源	1350 元	邮费:50 元
PS ONE 主机+原装振动手柄+AV 线+电源	1300 元	邮费:50 元
DC(豪华套餐)主机+原装手柄+原装记忆卡+原装振动包+AV 线+专用电源+原版片 1 张+网卡	1700 元	邮费:80 元
(普通套餐)主机+原装手柄+AV 线+专用电源+原版片 1 张+网卡	1400 元	邮费:80 元
PS Ⅱ主机+AV 线+专用电源+原振柄+原装 8M 记忆卡+直读芯片+5 张光碟	(当天最底价)	邮费+保险费:100 元
GB 套机 普机+6V 电源+卡(价值 50 元)	260 元	邮费:30 元
超薄机+3V 电源+卡(价值 50 元)	300 元	邮费:30 元
彩机+3V 电源+卡(价值 50 元)	600 元	邮费:30 元
可兼容所有品牌 DVD、VCD 的跳舞毯(原声演唱,真人伴舞)+2 张光碟	85 元	邮费:20 元
各种 PS、PC 跳舞毯+光碟	价格分别为:40 元、45 元、50 元	邮费:20 元
全新面市:九块拼装,全金属跳舞机踏板(14 公斤),PS/PC 两用插口,完全街机感受	300 元	邮费:80 元

上海新一代电玩 南桥店 登场!

本店特为**外地邮购顾客**备有类商品价目表:(PS 主机及配件;PS 软件;GB 主机及配件;GB 卡带;MD 主机、配件及卡带;PC 主机、配件及卡带;DC 主机、配件及软件;SS 主机、配件及软件;动画 VCD、CD;游戏完全攻略书)共 12 份,每份 5 元。 **批发,邮购请来电咨询**

新一代青浦店: 上海市青浦区城中东路 252 号
邮编:201700 联系人:朱文君(先生)
新一代金山店: 上海市金山区朱泾镇临源街 579 号
邮编:201500 TEL:021-57337314 联系人:金明云(先生)
新一代闵行店: 上海市闵行区江川路 291 弄 33 号(闵行肯德基西面)
邮编:200240 TEL/FAX:021-54708324 联系人:王卫霞(小姐)
新一代南桥店: 上海市奉贤县南桥镇城乡路(古华山庄对面)
邮编:201400 联系人:裴琦(先生)
新一代莘庄店: 上海市闵行区莘庄镇莘建路 275 号(莘建饭店对面)
邮编:201100 TEL/FAX:021-64885664 联系人:许敏洁(小姐)

Microgame 小陆游戏专营店

批发、零售、邮购、专修

诚招各地分销商

本店首届"迎千年"足球游戏大奖赛,将于 2001 年 2 月初举行。项目:PS 版实况足球 5 报名费:30 元 一等奖:DC 主机一台及头盔显示器一套(价值 2700 元)具体事宜请浏览本店专业游戏网站:WWW. MICROGAME. COM. CN 或来电咨询:024 - 25850632

欢迎广大玩友涌跃参加,奖品优厚、参赛玩友均有纪念品赠送!

PSⅡ(主机 + 原振柄 + 原装 8M 记忆卡 + 原版碟 + 直读)15000 型 4980 元、专用大电源 60 元/支。邮费:80 元/套

特别推荐:※新款超平日本原装 NEC15 寸超平彩监,带 AV、S、RGB 端子,可接电脑支持 VGA(800×600)售价:650 元/台,可看电视 780 元/台专用 RGB 线,45 元/条。
※VGA 连接线每条 30 元/条(邮购请告知最近的火车站及联络电话,木箱包装运费 80 元/台)。
※日本原装 TAKARA 头盔式显示器,AV 端子,N 制式,110V,60 寸背投感受,100 万像素,是游戏发烧友的最佳拍档,售价:1180 元免邮费
※SNK - NGPC 彩色手掌机,厚 450 元/薄 520 元,均赠送原版卡一盘。

本公司为日本世嘉公司授权中讯代理 DC 机(主机 + 原装手柄 + 引导碟)1500 元/套,特约代理商。主机配有中文说明书,质保原装。美版 DC 110V(主机 + 原柄 + 两张原版碟 + 上网 MODEM 1480 元;欧版 DC 220V 主机配置同美版 DC 1350 元;日版 DC 110V 无上网 MODEM 无原版碟,其它配置同前 1380 元;专用火牛 60 元/支邮费:80 元/套。

PS ONE 新一代超薄便携机(主机 + 原振柄 + 7.5V 专用电源 + 直读)1250 元/套,专用火牛 45 元/支邮费 50 元/全套

以下均为土星金碟详细目录 售价 6 元/张 邮费 15 元 大量批发价格另议

诚招各地分销商

风云再起/火热 7
96 拳王/97 拳王
斗神传/罗媚斗
天草降临/斩红郎
斗士历史/战斧格斗
漫画英雄/世界英雄
机械格斗/少年街霸
武术家族/家族格斗
VR 战士 1,2
埠街霸 2,3
血工厂/炸弹人
太郎丸/新忍传
破坏城市/电梯大盗
热血来子/救火奇兵
守护英雄/节奏小子
钟表骑士/蜡笔小新
魂斗罗/洛克人 X4
越南战役/重装机兵
吞食天地/快打刑事
骨头先生/忍者万丸
乌鸦/3D 索尼克
泡泡龙 3/玩具兔子
昆虫行动/小双侠
武装雄题师 1,2 逆区 51
死亡之屋/首领蜂
妖霸天下/最高力量
西部枪战/坦克风暴
紫炎龙/雷电风暴
华丽击落王/飞龙 1,2
空牙外传/空牙 2001
高达射击/毁灭战机
1945 1,2/高达 G 世纪
龙王战机/变形战机

异形/超时空要塞
武装飞鸟/冲破火网
闪电战机/银鹰战机
魔法神剑/四国战机
外太空战机/雷鸟 V
苍穹红莲队
银河战机/G 点射击
空战/精灵王纪传
攻击苏联/机械战士
龙之力量 1,2/足球 RPG
魔剑美神 1,2/孔明传
三国志 4,5/樱大战 1,2
超级机器人大战 F 完结篇
卡片召唤师/孔明传
光明力量 1,2,3/大战略
银河公主传说 1,3
天外魔境 第四默示录
恶魔全书/吉边的野望
银河之星 1,2/病毒
梦幻模拟上呀 1+2,3,4,5
三国英杰传/猎人 2
钓鱼 2/亚鲁巴外传
白发魔女/光明圣柜
七风岛物语/毛利元就
百物语/真女神转生
真女神转生之轮舞曲
黑暗救世主/无人岛物语
魔法骑士/街霸
最强兵团/少年军团
机动战舰/太阁立志传
恶魔召唤师/大航海 2
绿野仙踪/神魔争霸
黑暗追踪者/猎人 1

飞行大享/交通大享
心跳回忆 - 彩之恋歌
新海底军舰/毕业旅行
台球/魔导俱乐部
三个维京人/烈岛震撼
警察故事育成棒球
真说梦见馆/桌球 2
人神大战/魔法女巫 2
数码暴龙/主作之真夜
兽精三世/英雄志愿
电脑工厂/远方传说
剑上的微笑/天蝉变
虹色青春/心跳回忆 2
公主传说/她的名字
信长的野望天翔记
魔兽争霸/伊苏全集
主题公园/惑星强袭
电脑战机/生化危机
古墓丽影/深海恐惧
神秘岛 1,2/神秘医院
金田一/侦探物语
钟楼惊魂/时空游侠
机动战舰/街霸方块
藤崎诗织/ROX 方块
欢迎到咖啡屋 1,2
VR 排球/人造人间
魔法少女/机车警察
梦游戏美国/世嘉拉力
十项全能/篮球飞人
TT 电单车/飚车王
极品飞车/Q 版赛车
武装赛车/疯狂赛车
FI 赛车/ GO 足球

泡泡龙 1/魔女赌场
火凤凰/机车警察
花组方块/索尼克 R
反射对战/春风战队
卡通街霸/ 真实要求
空中霸王/时空战机
蚯蚓战士/小飞侠
黑色战机/对战之星
天地无用/对战方块
樱花方块/游戏天国
庆应游击队/兵峰
巫术/世加三世郎
古惑狼/暴力足球 S
杜姆/鳄鱼仔历险记
大头拳击/电脑战机
冰球 96/心跳回忆 2
剑与魔杖/快打旋风
VR 赛车/电车 GO
心跳回忆真人 版
异灵/和平总进击
飞龙 RPG/街霸合集
破亡之舞/宇宙梦幻
炎之射手/世嘉拉力
速工和生徒会/恶魔城
桌球 3/美苏坦克
D 之食桌/战国传说
超新星格斗 K1 拳王
邪神降临/零式格斗
组装飞机/毁灭者
滑雪/新装便利店
冒险话剧/终极战役
变形战机/育成足球
大力神/同影村牧场

个人危机/战地医院
魔法少女/压缩空间
暴力魔摩托/忍空
真实世界/三本侦探
科学幻想/追踪赛车
神秘世界/鬼太郎
猫怪盗/人生剧场Ⅱ
魔法草蜢/模拟大厦
插班生/钓鱼世界
骏才赛马/坂本龙马
DDG 创作/钢铁灵域
模拟赛车/育成赛车
真实 RPG/特种部队
97 首都高/刺客
大富豪 2/风水先生
北斗之拳/大江户
花样滑雪/新闻女郎
围棋/生有理由
玩具兔/宇宙战舰
战争传真/魔幻邪影
科学幻想/摔角霸王
信长野望将星录
科曼奇直升机
黑暗直升机/雷曼
梦游美国巡回版
世嘉育成足球/GT 24
幻想水浒传/七喜小子
冬运会/蝙蝠侠与罗宾
鬼与小精灵/AMOK
世界饲养员/炼金术士
尼罗河之鸣/格兰蒂亚
樱桃小丸子/公主王冠
危机制造者/神凰拳

真宫寺物语/恶神传
罗德岛战记/东京番
旅鼠大冒险/生与死
四狂神物语
杀人出租车
三国志读本
超真实棒球
银河少女警察
新海湾战争
钢铁世纪战
VR 战士加强版
恶魔战士 2,3
WF 真人摔角
全日本职业摔角
X 超人 VS 街霸
漫画英雄 VS 街霸
Q 版 VR 战士
VR 战士 VS 格斗之蛇
豪血寺一族 3
真人快打合集
真人快打 4
龙珠·真武斗传
龙珠·伟大传说
御意见无用
饿狼传说 3,4,5
辉水晶传说
水濑大冒险
梦精灵冬季限定版
世嘉三合一
索尼克全集
龙与地下城
爆笑三人组
卡普空合集 1,2,3

卡普空合集 4,5
侏罗纪公园
蚂蚁大战争
海底大战争
米老鼠与唐老鸭
鬼斩忍法师
3D 警乘抓小偷
魔界村合集
双打坦克大战
棉花小魔女 1,2
疾风魔法大作战
座舱高达制裁者
外太空战机外传
正义之纹章
超级机器人大战 F
异域巴洛克
梦幻之星合集
洛克人大冒险
英雄传说 1+2
千年帝国之兴亡
提督决断 2,3
大航海外传
EVE 夜行侦察
EVA 钢铁女友
露娜魔法学园
模拟城市 2000
水浒传 108 星
太平洋之风
野野村病院
模拟动物园
命令与征服
炸弹人战争
斩魔超奥义

恶魔大富翁
龙的五千年
银河英雄传说
樱大战(蒸气篇)
安全奈美惠
魔法宝石全集
拉斯维加斯赌城
爆钓日本列岛
98 法国之路
世嘉 98 世界杯
98 足球俱乐部
FIFA98 足球
96、97、98NBA
97 日本联赛
FIFA97 足球
公路最速足球
真人职业棒球
实况 Q 版棒球
女忍者捕物贴
月下摇篮曲
南海大冒险
18 岁战机
客极虎 1,2
琉璃色之雪
皇家骑士团 1,2
DX 大富翁 2
飞鸟格斗 120%
实况沙罗曼蛇
座舱高达苍之继承者
警察捉小偷二合一
心跳回忆起程之诗
摇滚乔尼

动画 VCD 银碟 售价 4 元/张 10 片起邮 邮费 15 元 大量批发 价格另议

诚招各地分销店

流星花园 TV 版	17CD	心跳回忆 OVA	2CD	黄龙之耳	1CD	生化危机真人版	2CD	W - 杀人课	2CD	星方武侠	7CD
幽游白书 TV 版	24CD	浪客剑心	26CD	魔女宅急使	2CD	魔法骑士 TV 版	7CD	创世纪机士	3CD	街霸 TV 版	14CD
幽游白书(剧场版)	2CD	浪客剑心追忆篇	4CD	再见萤火虫	2CD	机动战舰 TV 版	9CD	绝对无敌雷神王 - 梦日记	1CD	柯南对怪盗基德	1CD
圣斗士 - 十二宫篇	25CD	我的女神	3CD	GTO 麻辣教师 18 - 32 集	8CD	非常偶像 KEY	10CD	银河英雄传说外传 - 反叛者	2CD	柯南卡拉 OK 厅杀人事件	1CD
圣斗士 - 北欧篇	9CD	罗德岛之英雄骑士传	6/9CD	风之谷	2CD	银河铁道 999	1CD	圣斗士之黄金苹果	1CD	柯南游戏浪画家杀人事件	1CD
圣斗士 - 海皇篇	5CD	库洛魔法使 TV 版	14CD	岁月的童话	2CD	星界之纹章 - 完结篇	3CD	神与神之战	1CD	柯南江湖诱拐事件	1CD
圣斗士 - 真红少年	1CD	乱马 1/2OVA	3CD	红猪/铳梦	2/1CD	高立的未来世界	12CD	最终圣战	1CD	柯南步美被绑架事件	1CD
秀逗魔道士 OVA	3CD	无限的利维亚斯	4CD	百变狸猫	2CD	接触 TV 版(上篇)	17CD	人形草纸 - 傀儡师左近	4CD	柯南奇怪寻人事件	1CD
秀逗魔道士(剧场版)	2CD	幽游白书(完结篇)	14CD	风魔小次郎	6CD	安达充作品 - 邻家女孩	6CD	希望成为天使	9CD	山 T 女福星 - 求你说声我爱你	2CD
可有记起爱	2CD	幽游幽白书(夜叉阴谋)	1CD	魔术士奥梵 2	12CD	饿沙罗鬼 TV 版	13CD	(天使宝贝蛋)		山 T 女福星 - 鬼姬传说	2CD
超时空要塞Ⅱ	3CD	恋爱物语	1CD	倒凶十将传	3CD	D4 公主/毁灭	4/2CD	亚历望大战记	7CD	宇宙骑士Ⅰ	16CD
超时空要塞加强版	4CD	秀逗魔道士第一辑	9CD	猎人/龙猫	3/2CD	高达 MTV	1CD	虚界之魔兽	4CD	间之楔	2CD
超时空要塞 D7	4CD	秀豆魔道士 NEXT	13CD	灌篮高手 - 篮板王	1CD	六翼天使之声	6CD	漫游记	5CD	梦幻妖子	2CD
超时空要塞 7(剧场版)	1CD	秀逗魔道士 TRY	9CD	强殖装甲	3CD	深海特工队	9CD	咒语鬼精灵	1CD	变形金钢	2CD
98 格斗王	1CD	仙界传 - 封神演义	9CD	安达充作品 - 最后的冠军	3CD	全日本卡通 MTV	1CD	金星战记	2CD	最游记 TV 版	13CD
3×3EYES Ⅰ+Ⅱ	7CD	真三一万能侠	7CD	库洛魔法使(剧场版)	2CD	女浪人 - 月影兰	1CD	电车冒险记	1CD	快感指令	15CD
DNA2/X 战记	5/2CD	水晶国传说(剧场版)	2CD	鲁邦三世	2CD	彼男彼女的故事(15 - 24 话)	5CD	高校圣光战士	2CD	秘密电影	2CD
无尽的华尔兹	2CD	头文字 D2	5CD	飞越颠峰	3CD	铁拳 2	2CD	柔之道(篇处篇)	1CD	钢铁天使	9CD
战场回忆	4CD	恶魔战士	4CD	车神传说	2CD	恐怖宠物店 3,4	2CD	柔之道(奥运篇)	1CD	乔乔冒险Ⅱ	3CD
逆袭的夏亚	2CD	樱大战 TV 版	15CD	索尼克	1CD	金田一之绝顶聪明的推理	2CD	幻魔大战	2CD	炎之迷宫	1CD
高达之 F91	2CD	樱大战 2—轰华绚烂	2CD	圣露未纳斯女学院	2CD	柯南太顺利的推理	1CD	红发少女安妮	2CD	库洛魔法使Ⅱ	5CD
高达 0083(剧场版)	2CD	银河英雄传说 TV 版	55CD	传说之巨神 - 伊订	4CD	柯南之小兰的推理	1CD	雌威队	2CD	浪客剑心第二部	14CD
0083 - 战士之黄昏	6CD	英雄本色	1CD	灌篮高手(剧场版)	1CD	柯南之名侦探柯南音乐篇	2CD	反黑风暴 8 仔	2CD	卡片召唤师	1CD
08MS 小队	6CD	装甲骑兵	18CD	织田信长(真人版)	2CD	青山刚昌短篇集	1CD	苍之流星	3CD	爆炎	2CD
08MS 小队(完结篇)	1CD	天空的守护神	13CD	寄生前夜(真人版)	2CD	BOYS BE(恋爱白皮书)	2CD	时空主旅人	1CD	强殖装甲加而巴	3CD
魔术士奥梵	9CD	高达 0079TV 版	16CD	金田一之(真人版)		新世纪 GPX ZERO	4CD	杀手/东邪西毒	1/4CD	EXD 杀手	2CD
魔术士奥梵Ⅱ	12CD	逮捕令	6CD	女怪	2CD	新世纪 GPX SAGA	4CD	梦幻世界	1CD	柯南 - 暗孔中的杀人案	2CD
99 格斗之王	1CD	银河战国群雄传	18CD	女王蜂	2CD	新世纪 GPX TV 版	13CD	超人学园	2CD	棒球英豪 TV 上	17CD
高达 0080	3CD	真空中的侦探	6CD	医院坡上吊	2CD	兽战士/海贼王	9/9CD	杀人机器	1CD	超时空要塞 7Ⅰ.Ⅱ	13,11CD
新世纪 EVA	13CD	柯南 TV 版	14CD	万有引力(剧场版)	2CD	甲龙传说	1CD	圣兽机	1CD	稻中兵团	9CD
新世纪 EVA(剧场版)	4CD	快刀乱麻	1CD	流星花园(剧场版)	1CD	八云立/乱战突破	1/2CD	美幸 - 不可思议之国	1CD	白色猎人 TV	9CD
星界之纹章	4CD	游戏王	1CD	浪客剑心(剧场版)	3CD	千年女王	2CD	极黑之翼	1CD	白色猎人剧场版	2CD
乱马 1/2	2CD	游戏王 TV 版	5CD	口袋怪物尤斯的反击	2CD	万能文化猫娘 OVA	3CD	乐胜/绝爱	1/3CD	GTO(1 - 40)	22CD
圣水奇缘	2CD	罗德岛战记 OVA	6CD	太空战士九 CG	1CD	金田一之七濑美雪杀人嫌疑犯	1CD	银装骑攻队	5CD	樱花大战 TV 版	25CD
情侣乐天派	2CD	妖精战士 TV 版	9CD	太空战士九(攻略)	2CD	街霸 ZERO(3 - 4)	1CD	银河英雄传说外传		女神侯补生(1 - 9)	6CD
爱星球之恋	2CD	JOJO 奇妙的冒险	1CD	宇宙骑士Ⅱ	3CD	宠物小精灵 TV 版	22CD	- 千亿之星	6CD	天使禁猎区(1 - 3)	3CD
太空战士Ⅶ	1CD	天空之城	2CD	高智能方程式	5CD	向北(音乐篇)	1CD	- 螺旋迷宫	7CD	女浪人月影兰 TV	7CD

DC128 位游戏目录 每片 8 元 邮费 15 元

银河之翼	刀魂/天九战士	梦幻之星	格斗之鹰	青之 6 号 3	SNK 对卡普空	十八轮大卡车	澳州足球
首都高 1,2	VR 射手 2000	死亡之屋(枪版)	疯狂太空赛马	死亡密令(枪版)	黄金门第二卷	喷射小子/绳钢奇兵	欧洲足球 2000
太空频道 5	V 拉力赛车 2	索尼克/魔月屠龙	金银岛大冒险	V 拉力 3/英雄潭	信长野望/泡泡龙 4	生与死(日版)	樱大战 1(2CD)
神机世界 1,2	烙印战士	武士复仇	衰仔乐园/音乐世界	V8 杀人赛车	恐怖战士/赌神 2000	樱花大战 2(3CD)	创造明星
街头霸王 3	千禧杀神	罗德岛战记(完美版)	空中霸王/出租英雄	桑巴舞 2000	能量宝石 1,2	私立学园 2	美少女大富翁
滑板飞侠	街霸三度冲击	街机法拉力	魔鬼电单车	生化危机 2(2CD)	凶铃杀手(完美版)	苏生/新钓鱼台	雷神之锤
漫画英雄对卡普空	铁达魔龙	隐藏危机/反斗奇兵 2	再生侠/三国六	魔侠力量/悉尼 2000	莎木(3CD)/湖钓珠 1	雪的回忆/十项全能	红色摩托
99 格斗王	武装飞鸟	流行音乐	梦幻模拟战	日本奥运代表队	欧州足球/空军演习	爱丽斯大冒险	火星任务(飞机)
电脑战机	丧尸复仇(完美版)	翡翠战士/台球	航空母舰(AVC)	深海怪杰(2CD)	魔剑 X(完美版)	世嘉运动会	青之 6 号 2 代
乔乔大冒险	通信花组方块	人类最终决战	最终任务(过关)	七之秘馆(完美版)	大战略/影子侠	黑翼天使(2CD)	生死决战(双打过关
街机网球	大力神/百兽王	世嘉湖钓鱼	钢铁战记	恐龙危机/星际战士	森巴舞/霸王战记	VR 特警 2(枪版)	东尼滑板 2
疯狂出租车	DDR 跳舞	霸王战记/空中之翼	梦游美国	海豚/篮球	死亡之屋 2(枪版)	生死时速/月华剑士	生化危机 3
血剑狂魔	世嘉拉力	全日本职业摔角	银甲战士	梦游世界各国(2CD)	生死决战(过关)	特种部队/斗魂列传	街头斗士/轰炸机
龙争虎斗(真人快打)	星球大战	铃木电单车	岁月不待人	蓝刺(完美版)	刑警 2025/索尼克 2	98 格斗王/大斗拳击 2	星际雷射舰(射击)
维罗妮卡(2CD)	盗墓 4/雷曼 2	摩洛哥赛车	快打刑事	罪恶光星 X	爆袭无敌/童话 RPG	城市危机	七星魔法
世嘉 GT 赛车	杀掳夜魔 2	装甲前线(座舱模拟)	VR 战士 3	吸血鬼大乱斗	狙击手(枪版)	木偶情缘(2CD)	NBA2K01

周边配件

品名	售价	邮费
PS 光头原/组装物镜	25/10	10
PS 光头原装排线	30	10
PS 光头电机线	20	10
PS 光头可调电阻	5	10
PS 原装激光管	35	10
PS 原装振动手柄	85	15
PS 组装振动手柄	45	15
PS 金属跳舞台	300	80
PS 退膛振动枪	160	20
SS 金手指卡	75	15
PS 北通退膛枪	120	20
DC 全新原装光驱	380	30
DC 全新原装光头(不含驱动板)	260	20
DC 原装可视记忆卡	180	15
DC VGA - BOX	90	15
DC 金手指卡(配盘)	170	15
DC 组装 2M/4M 记忆卡	60/70	15
DC 万用大制转	160	20
DC 可上网 4M 记忆卡	165	15
DC 振动枪(对应狙击手)	90	20
DC 原装枪	260	20
DC 单人摇杆	155	20
DC SFC 模拟器 6CD——(2000 个节目)	60	15

邮购兼批零总部(汇款地址):沈阳市铁西区南八中路 78 号(保工街八路口东 50 米) 营业时间:早 8:00—晚 18:00
收款人:陆红疆 邮编:110023 电话传真(邮购查询):024 - 25850632
批发总部:五爱市场东区电器精品 745、746 档(金城宾馆斜对面) 营业时间:凌晨 4:30—下午 14:00
电话传真(邮购免打):024 - 24141448 手机(批发专线):(0)13609892121

沈阳金利达游戏批发中心

批发、零售、邮购、维修

邮购(收款)地址:沈阳市和平区胜利南街 59 号 收款人:马宏杰 邮编:110001

各位玩友:新年好!为了大家能够过一个愉快又有意义的假期,在本中心购买主机的朋友将享受批发价格,质量绝对保证,让你放心地去玩吧!你心动了吗?请来电话咨询吧!

好消息:本中心长年招收维修 PS,SS 机学员,包教包会并为学员提供以下服务:①免费赠送教材一套。②免费回答外地学员的各种提问。③提供各种维修配件(价格教材内详)。外地邮购教材 68 元/本免邮费。招收及维修咨询电话:024—23510278

日本经典动画 VCD 每片 4 元,邮费一律 15 元,假期凡购买 50 张以上免邮费。邮购时请写几款备选,以便我们及时发货

名称	片数	名称	片数	名称	片数	名称	片数	名称	片数	名称	片数
浪客剑心 TV 版(全集)上,中,下	12,14,14	女神天国,星界之战旗	1,5	名侦探柯南第Ⅳ,引爆摩天楼	5,2	转校生,圣传,心跳回忆	2,2,2	斗士星矢—黄金十二宫(上下)	12,13	流星花园—TV 版,OVA	18,8
樱大战 TV 版(全集)	25	凯传,游戏王,愿望之翼	1,1,3	名侦探柯南 14 番目地,两大杀人事件	2,1	X 战记,绝爱,寄生前夜	2,1,2	斗士星矢—北欧篇,钢铁这神兵	9,7	秀逗魔道士—TV 版一,二,三部	9,9,13
碧奇魂 TV 版/星方武侠	13/7	三国志(金)全集,青色宝贝	9,5	名侦探柯南来自黑暗组织女子,阿兰推理	2,2	兽兵卫·忍风帖	2	斗士星矢—海皇篇,真红少年	5,1	新秀逗魔道士,剧场版	9,2
柯南第四部	5	名侦探柯南—事件大追踪	11	名侦探柯南世纪末的魔术师,短篇集	2,1	课本没教的故事	2	斗士星矢—神与神,激战	1	机动战舰—TV 版,剧场版	9,2
柯南—瞳孔中的谋杀	2	银河英雄传,高校圣光战士	6,2	名侦探柯南意味深长的音乐盒	2	千年女王,真女神转生	2,2	斗士星矢—最终圣战,黄金苹果	1,1	灌篮高手—男儿当入樽,篮板王	1,1
柯南—江户柯南诱拐事件	1	机动梦日记,野兽战士	1,9	城市猎人—彼女女刑警,天才犯罪教授	2,2	北斗神拳,重战机,铳梦	2,2,1	街霸剧场版,少年街霸	2,4	饿狼传说	3
柯南—柯南对怪盗基德	1	侦探杰克Ⅱ—杀人迷团,雌威队	1,2	城市猎人—九九零羽良,爱与宿命速克枪	2,2	千夜之眼,魔影紫光,铁拳	2,2,2	大有克洋—沫之部屋,机械嘉年华	2,2	地狱先生—TV 版,神眉	16,1
柯南—流浪画家杀人事件	1	创世纪—机士,依煞	3,2	城市猎人—百万美金阴谋,海滩之战	1,1	冒险少年卡尔,魔法骑士	2,2	大有克洋—世界末日,记忆	2,2	强殖装甲—加尔巴,OVA	3,1
柯南—卡拉 OK 厅杀人事件	1	超能战士—巴迪,银河英雄传说	4,2	不思议游戏—朱雀篇,青龙篇	10,9	风之名将黄龙之耳	2,1	大有克洋—亚基拉,老人与 Z	2,2	真三—万能侠,完结篇	6,1
金田一飞弹机关屋杀人事件	3	金星战记,时空游人	2,2	不思议游戏—延续篇,剧场版	2,2	幽幻怪社,万有引力	2,2	大有克洋—迷宫物语	1	装甲骑士 TV 版	18
浪客剑心 TV 版(64—70)集	6	反黑风暴,X 电车	2,2	天地无用—TV 版,外传(砂砂美)	9,9	福星小子爱星球之变,圣水传说	2,2	宫崎峻—风之谷,幽灵公主	2,2	相聚一刻 TV 版	32
柯南—黑天使的翅膀/本厅之刑事恋爱物语	2,2	幻魔大战,圣兽机	2,1	天地无用—炎夏之圣诞,遥远的思念	2,2	七都市物语,车神传说	1,2	宫崎峻—萤火虫之墓,天空之城	2,2	学园侦探团 TV	16
金田一,马戏团杀人事件,杀人嫌疑犯	2,5	杀人机器,天使宝贝蛋	1,9	恶男杰特,魔法舞台	9,9	东京巴比伦,炎之记忆	1,2	宫崎峻—百变狸猫,龙猫	2,2	烈为火之焰	14
金田一,飞弹机关屋杀人事件	2	漫游记,亚历山大战记	5,7	武藏传奇,女恶魔人	9,9	乔乔奇妙冒险	3	宫崎峻—飞天红猪侠,岁月童话	2,2	枪神 TV,战国魔神	13,13
银河少女警察,沉默舰队	6,4	人形草纸—傀儡师佐近,北入	4,1	我是大哥大—神剑传	7/3	乱马 1/2 剧场版,OVA	2,3	宫崎峻—魔女宅急便	2	GTO Ⅰ、Ⅱ,魔法阵都市	9,8,9
高桥留美子—鬼姬传说	2	浪客剑心—TV 未放映秘藏	1	魔术师奥芬Ⅱ	9,12	生化危机真人版	2	宫崎峻—高立的未来世界(上下)	13,12	守护月天,赏金猎人	11,9
97 格王,宠物小精灵 TV 版	2,22	红发少女安妮(宫崎峻)	2	食人(铁男),魔装机神	6,6	太空战士Ⅶ,Ⅸ,恶魔战士	2,1,4	罗德岛战记—水晶传说,	3	白色猎人,白色猎人剧场版	9,2
GTO(32-40)集,东邪西毒	5,4	高达,W,Z,V,X,G	各 17	火魅星传奇,幸运女神	6,6	九八,九九格斗王,生化危机Ⅲ	1,2,1	罗德岛战记—英雄骑士传,吟游诗忆	9,6	街霸 TV 版	14
街霸 VTV 版,街霸 V,OVA 版	14,7	高达 ZZ,高达,0079	各 16	万能文化猫娘,大运动会	6,6	星皇争霸战,青之六号(1-4)	6,4	橙路—TV 版,加强压缩版	32,16	十兵卫,爆炎一族	3,2
柯南—太顺利的推理,太空漫游记	2,1	高达,第 08MS 小队,电影版	6,1	霸王大系龙骑士传说,铃音	6,5	病毒,猎人,安琪莉可	3,3,1	橙路—剧场版,	2	机械女神/风魔小次郎	9/6
超人学园,守护月天 OVA	2,2	高达,第 08MS 小队,完结篇	1	异次元世界,时空转抄	6,6	银河星图传说	2	幽游白书—TV 版(上中下)	12,12,14	天空之艾斯嘉科尼	13
乱战突破,快感指令	2,15	高达,W 战场回忆录	4	宇宙战舰大和号,真夜中侦探	6,6	南国少年,英雄本色	2,1	幽游白书—剧场版,夜叉的阴谋	2,1	灵魂能力/变形金刚	9/2
柯南—第十位乘客,超级杀计划	2,2	W 停不了的华尔兹	2	魔神 BIG-0,通灵公主	6,6	战神史巴斯	2	金田一少年—TV 版,剧场版	13,2	美少女刑事	2
金田一露西亚人偶杀人事件	5	高达,F91,逆袭的夏亚	2,2	尼克斯战记,新足球小将	6,5	寒冷前线雨之岚	1	金田一少年—绝顶聪明,嫌疑犯	2,1	乐感/乱马 TV	1/13
金田一杀戮组碧岛,格斗王 2000	2,1	高达,,0083 战士黄昏,剧场版	6,2	伤追人,游戏王	5,5	人鱼之伤,烈焰	1,2	TV 版完结	6	重战机 TV 版	18
GTO(32-40),蓝色高达 TV 版	5,10	高达,0080,	3,1	平衡世界の物语,铁腕	4,4	哥布拉大决战,爆炎一族	2,2	逮捕令—剧场版,OVA	2,3	库洛魔法使 TV 版第Ⅱ部	5
皮卡丘的寒假—超级限定版	1	超时空要塞 TV 版,加强版	12,4	神秘世界,海底娇娃·蓝华	4,4	火霄之月,变色龙	2,3	攻壳机动队—剧场版,红蓝眼之章	2,2	超时空要塞 7TV 版第Ⅱ部	10
银装骑攻队,冷面魅影	5,5	超时空要塞 D7,D7 剧场版	7,1	非常偶像 KEY,TV 版,风魔小次郎	10,6	快乐方程式,快打乱麻	1,1	樱大战—OVA,剧场版	2,2	乱马 1/2TV 版	13
毕其顿的恶魔,绝爱 OVA 完结	2,3	超时空要塞Ⅱ,可有记起爱	3,2	黄金战士,传说巨神	6,4	课长王子,五星物语,魔法使	1,1,3	GS 美神—TV 版,剧场版	15,1	重战机 TV 版	18
天使禁猎区Ⅲ	1	银河英雄传说下版(13,14,16,12)	55	六翼天使,天空之艾斯嘉尼克	6,13	听到涛声,家有贱狗	1,4	头文字 D—TV 版,Ⅱ	9,5	库洛魔法使第二部	5
超时空要塞 7TV 版,稻中兵团	13,9	银河英雄传说下版—新战争序曲	2	封神演义 TV 版,恐怖宠物店完结	11,4	机动警察,电脑战机	2,2	安达充—大学篇,大学篇 OVA	2,3	超时空要塞 7TV 版第二部	10
阳光之树,EXD—杀手	2,1	银河英雄传说下版—污名	2	星界纹章完结篇,剧场版	7,1	A 计划之反击,奥美帝	1,2	安达充—阳光普照	1	女浪人月影兰完结	7
棒球英豪 TV 版(上,下)	17,17	白银之谷,朝之梦夜之歌	各 2	邻家女孩,深海特工	6/9	金田一少年—[illegible]	2,2	侍魂—斩魔传,破天降魔之章	2,1	守护月天 OVA	3
梦幻妖女	1	银河英雄传说下版—螺旋迷宫	2	神风怪盗,无限之战记·莉丝	4,4	金田一少年—医院坡上吊	2	孔雀王,真孔雀王	3,2	最游记 TV 版	2
美幸—不可思议之国,妖精战士	1,9	新世纪福音战士 TV 版,剧场版	13,4	杰克侦探Ⅰ、Ⅱ,黄金宝贝	1,1,3	浪客中剑心追忆篇,珍藏版	4,3	少女革命 TV 版,剧场版	13,2	钢之魂大奉献(MTV)	2
超魔神英雄传 TV 版,小孩玩具	25,16	名侦探柯南 TV 版	14	我的爱神,天空战记	3,3	浪客中剑心震魂曲,风月月影兰	2,1	少女革命 OVA,	3		

土星碟目录 每片 4 元 邮费一律 15 元,免费索取目录(未标明的为 1CD) 购买时请多选几款备选碟

极崎麻衣 /饿狼传说
越南战役 /深海恐惧
法国世界杯 /幸存者
华丽追击王 /喜欢
D 之食卓 /1945(1&11)
热血亲子 /NOON(对打)
战国传说 /梦游美国
樱花大战(蒸气篇)
铁拳对钢拳(对打)
龙珠 11 /97NBA
魔域战士 /生化危机
龙珠真武斗传
守护英雄 /斗士历史
战区 51 /XMAN 对街霸
光明与黑暗被阴击的柿子
拉力赛完美版
洛克人 /格兰帝亚
白发魔女 /超时空要塞
破坏城市 /病毒
恶魔全书 /孔明传
机械人大战 F(完结篇)
真女神转生 /F1 赛车
盗墓者 /育成足球
银河之星 /大牌
新海底军舰 /恶魔城
围棋 /蚂蚁大冒险
魔法神剑 /神秘医院
炼金术士 /机动战士
人神大战 /LVNAR2

顽强机械人格斗
暴龙 /89ROCKMAN
疯狂赛车 /冒险话剧
光明力量皇都巨神
XMAN 超人 /Q 版街霸
魔法女巫Ⅱ /生与死
命令与征服 /吞食天地
沙罗曼蛇三 /炸弹人
苍穹红莲队 /飞翔格斗
武士道列传 /桌球
首领峰 /96 格斗王
死亡之屋 /海底大战
魔域战士 3 /大航海时代Ⅱ
98NBA /风云再起
街霸Ⅱ /饿狼传说
ROX 方块 /97 拳王
怪物农场 /仙剑奇侠传
精灵王纪传 /龙与地下城
电梯大盗 /梦幻 I& Ⅱ
太平洋之风 /魔导物语
坦克大战 /战国风云
电影版街霸 /天下制霸
三国英杰传 /公主的王冠
大战略 /梦幻模拟战Ⅴ
98FIFA /夜之真实
魔剑美神 /飞鸟 120%
雷霆战机 /世界英雄
模拟城市 2000
龙之力量 I& Ⅱ /索尼克

恋之魔法学园生活
异域巴洛克 /鲁帮三世
恶魔战士Ⅱ /英雄志愿
大航海时代外传
爆钓日本列岛 /百物语
银河战机 /提督决断Ⅱ
太空 DJ /电脑工场
剑上的微笑 /无人岛物语
斩红郎无双剑 /彩京
樱通信 /杀戮鹫狮
泡泡龙 3 /魔兽争霸
格兰蒂亚图书馆
仙窟活龙在战 /天草
红色青春 /破坏之王
三国志Ⅴ /恋爱物语
机动战舰 /电脑天使
台风岛物语 /斗神传
愉快的仲夏夜 /EVE
樱花大战 I& Ⅱ
刑事 /银河公主传说
樱花大战之通信俱乐部
Q 版赛车 /梦幻 3&4
古伦的咖啡厅 /小魔女
宇宙探险 /攻士苏联
银河之星Ⅰ /骨头先生
桃太郎道平记
远方传说 /豪血寺一族
模拟动物园 /黑之断章
亚鲁巴战记 /心跳回忆Ⅱ

信长之野望天翔记
太阳神剑Ⅱ /钢铁世纪战
幻想水浒传 /钢铁的女友
公主传说 /警察传说
梦幻之星合集 /恸哭
伊苏全集 /青色宝贝
宇宙梦幻 /格斗家五号
J 联盟 /警察的故事
黑暗追踪者 /泡泡龙
足球 RPG /眼镜合集
毕业旅行 /摇动的心
少年军团 /天外魔镜
魔岛俱乐部 /猎人Ⅱ
轮舞曲 /三个维京人
蜡笔女神 /花组方块
十项全能 /王国传说
时空游侠 /恶魔战士三
空战 /乐京番外地
深夜入梦 /育成棒球
制服传说 /卡片召唤师
职业摔角 /悠久幻想曲
千年帝国之兴亡
切奏小子 /诞生 C
钟表骑士 /魔女赌场
三国志 4 /械机人大战 F
烈岛振撼 /育成赛马
电脑战机 /岸湾
紫炎龙 /野成棒球
皇国浪漫 /魔幻邪影

GOGO 足球 /电梯工人
重装机兵 /侏罗纪公园
战士传说 /全日本博击
昆虫行动 /游戏青春
水浒天导 108 星
幽灵 /蝙蝠侠与罗宾
愿与你相逢 /飞龙 11
SUPER 格斗 /救火奇兵
FIFA98 /火热火热 7
性感沙罗漫蛇 /小双侠
月花雾幻传 /老狼大冒险
金田少年事件事
速攻生徒会 /新海湾战争
政界立志传 /黑暗救世主
新世纪福音战士
电梯大战 2 /伊苏合集 1
98 足球俱乐部
VG97 足球 /游戏天国
海底军舰 /武术家族
生存的理由 /宇宙战舰
玩具兔 2 /实战麻将
恶魔大富翁 /地狱神拳
银河英雄传说
心跳回忆永在你身边
爆烈猎人 1 /桌球 2
机动战舰大和号
真人快打完美版
世界英雄 /斩魔超奥义
夏门麻将 /琳达Ⅲ

龙珠之传大传说
麻将道场破 /DX 格斗
斗龙传说 /神凰拳
基连野望攻略指南书
恋爱的故事 /月下摇篮曲
VG98 足球 /Q 版 VR 战士
青春的光辉 /南岛大冒险
侦探物语 /真人快打 4
飞龙 RPG /信长一将星录
青海来的少女 /IER 03
超级赌场 /人造人间
魔法少女 /空牙外传
UNO DX /机车警察
火凤凰 /新闻女郎 2
少年街霸Ⅰ /女者捕猎贴
大航空时代 /VG96 足球
M 君告诉你 /超真实棒球
头文字 D /家族格斗
机车Ⅲ /炸弹乐
漫画对街霸 /水濑大冒险
97 世界本 /反射对战
异形 /银河少女警察
皇家骑士团Ⅰ
琉璃色之雪 /超级大战略
魔法骑士 /太阁立志传Ⅱ
逆鳞弹 /NOON
失落的古代文明
真实的要求 /沙丘
旅立之诗 /春风战队

欢迎到咖啡屋Ⅱ
圣诞节Ⅲ /3D 索尼克
极上 Q 版沙罗曼蛇
荒野大镖客 /VR 方程赛车
灰水晶传说 /黑色战机
米老鼠唐老鸭
NBACAM /七喜小子
卡普空 3 号 /街霸方块
棉花小魔女 1 /VR 战士 1
荒野之风 /蚯蚓战士 2
X-日本 /忍者青杏丸
世加三四郎 /DX 格斗
花样滑雪 /摇滚乔尼
战场的狼 /光明圣柜
双打坦克大战 /DOOM
皇家骑士团 2 /水浒传
庆应游戏击队 /GT24
炎之射手 /红头仔
格斗之蛇 /豪血寺一族
少年街霸 1 /大地女神
心跳方块对战 /侍魂
特搜机动队 /G 世纪
高达 /刺客(枪版)
风水先生 /快打旋风
乌鸦 /邪神降临
罗媚斗 /七星斗神
女神骑士团 /电车 GOGO
樱桃小丸子 /大富豪 2
座仓坦克 /特种部队

育成赛车 /其实 RPG
杀人出租车 /VR 赛车
实况沙罗曼蛇
模拟赛车 /模拟公园
大海战 /索尼克合集
恶魔 /VR 坦克大战
惑星强袭 /钢铁灵域
立体个人足球
奇稻田秘闻录
忍空 /鬼马小精灵
宇宙巡航 /飞龙 1
WWT 真人摔跤
雀帝 /极品飞车 2
太郎丸 /真人心跳回忆
CUBE /97 回首都高速
梦幻模拟战 4 /新忍传
龙之心之魔法
重装机器人大战
假面人大作战
坂本龙马 /骏才赛马
第一公墓 /怀旧合集 2
爆笑艳园 /皇龙三国志
人生俱场 2 /钻石全集
神秘世界 /快乐兵峰
练习序曲 /96 冰球
真实世界 /暴力摩托
零式格斗 /炸弹人世界
剑与魔杖 /闪光铁枪
州克艇 /个人危机

主机光头周边配件	价格	邮费	名称	价格	邮费	名称	价格	邮费	名称	价格	邮费	名称	价格	邮费	名称	价格	邮费
PS 光头原装雾镜	25	10	PS 光头直读 IC 块	50	10	PS 仿原装振动柄	60	10	PS 退膛振动枪	190	20	GB 超薄机	270	20	DC 组装 4M 记忆卡	160	10
PS 光头组装雾镜	10	10	PS 全新原装光头	420	20	PS 全新外壳	50	15	PS 野牛振柄 Ⅰ/Ⅱ代	65/75	10	GB 厚机	235	20	DC 原装手柄	180	10
PS 光头线圈总成	40	10	PS 原装光头	380	20	PS 双人街机摇台	110	40	PS 对战线	15	10	彩色 GB 机	550	20	DC 组装手柄	100	10
PS 光头总成(带雾镜)	70	10	SS JVC 光头(蓝雾镜)	100	20	PS 原装 PDA	360	20	PS 北通 8M 记忆卡	85	10	NGB 彩色掌机 + 卡	820	30	DC 组装格斗柄	60	10
PS 光头排线(短、中、长)	30	10	SS 三洋光头(白雾镜)	100	20	PS VCD 解码器	190	15	PS 本质吉它(带灯)	140	30	DC 专用 VGA(全对应)	130	20	DC 组装振动枪	90	15
PS 光头电机线	8	10	DC 全新原装光头	380	30	PS 原装振动方向盘	280	30	PS 塑料吉它	75	30	GB 三合一奔电器	45	15	DC AV 线	20	10
PS 光头可调电阻	5	10	PS 原装修复光头	200	20	PS 组装振动方向盘	180	30	SS 遥控手柄(对)	55	15	GB 二合一放大镜	25	10	DC S 端子线	25	10
PS 光头发光管	35	10	PS 原装振动手柄	90	15	PS 金手指卡 + 书	40	10	SS 原装手柄	60	15	GB 笔式充电器三合一	45	15	DC 原装枪	380	15
PS 光头专用润滑油	5	10	PS 原装手柄	60	10	PS 铁手二代振动枪	70	15	SS 组装手柄	15	10	DC 原装记忆卡	180	10	DC 全新光驱	380	20

上述 PS 光头配件及直读 IC,在购买时均送安装说明及图纸,请大家不必担心不会安装。如有问题请来电咨询。

本中心招收维修索尼 PS, SS 及其它游戏机学员,包教包会,详情电话联系:013940454528

邮购(收款)地址:沈阳市和平区胜利南街 59 号,收款人:马宏杰,邮编:110001
电话(传真):024—23510278 批发专线(仅限批发):013940454528
乘车路线:北站乘 216 路,602 路,203 路到沈阳站或南一马路下车,胜利大街南行 300 米道东南昌中学旁边
本店有专业人员维修 PS,SS 机,速度快,价格廉。